imagineer

龍王三國志

ユーザーズマニュアル



RYUOH SANGOKUSHI
USERS' MANUAL

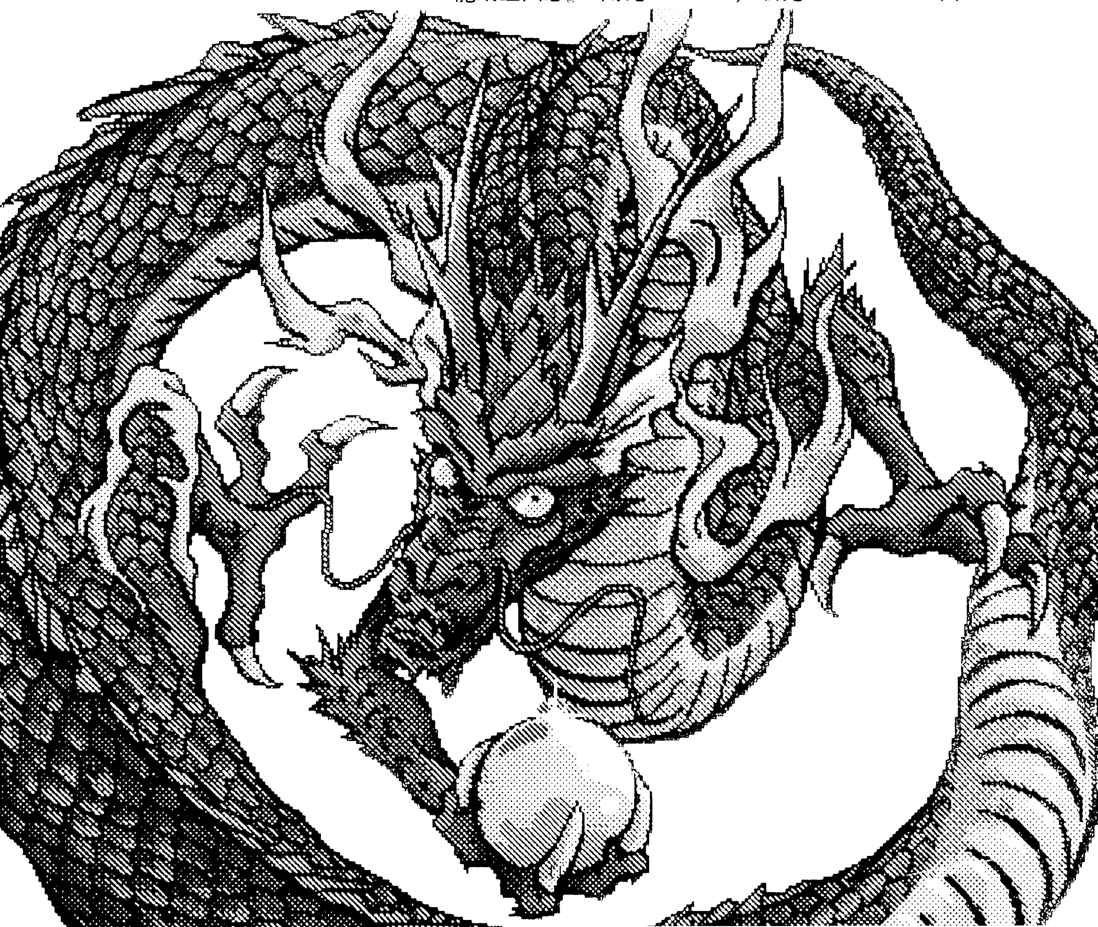
龍王三國志

ユーザーズマニュアル

ごあいさつ

このたびは『龍王三國志』をお買いあげいただき誠にありがとうございます。
『龍王三國志』は、開発チーム龍〔RON〕が先に発売致しました『昇龍三國志』に続く自信作でございます。龍〔RON〕では、業界最高の開発スタッフを網羅し、オリジナリティ溢れる歴史シミュレーションの開発に日夜取り組んでおります。
日本の一流歴史シミュレーション・プレイヤーが納得するソフトを作り続けること、それが龍〔RON〕の夢です。これからも一生懸命に、夢に向って走ります。本当に皆様の応援をよろしくお願いいたします。最後になりましたが、『龍王三國志』の発売に際して、イマジニア株式会社神蔵孝之社長に多大なご支援を賜りましたことをこの場を借りて深く感謝いたします。

龍〔RON〕
『龍王三國志』 開発スタッフ／販売スタッフ　一同



■目次

□動作環境		……5頁
□ハードディスクへのインストール		……6頁
□起動方法		……7頁
□ゲームの終了方法		……7頁
□用語説明		……8頁
□ゲーム概要		……10頁
□ゲームの開始	・初期設定	……11頁
	・シナリオ	……13頁
□画面構成	・構造	……15頁
	・中国地図	……18頁
	・城塞都市図	……19頁
	・戦闘画面	……20頁
□通常コマンド	・宮中	……21頁
	・軍部	……22頁
	・参謀府	……25頁
	・外交府	……26頁
	・内政府	……27頁
	・兵器廠	……28頁
	・武漢堂	……28頁
	・武侠祠	……28頁
	◎軍団	……29頁
	◎早馬	……31頁
□建設の仕方		……32頁
□出来事・その他		……33頁
□戦闘コマンド	・軍団の初期配置と命令	……36頁
	・城部隊の初期配置と命令	……37頁
	・軍団の戦闘命令	……38頁
	・城部隊の戦闘命令	……39頁
□戦闘について		……40頁
□データ構造		……42頁
□官職		……44頁
□官職の説明		……46頁
□身分の説明		……52頁
□はじめてプレイされる方へ		……53頁
□ヒント		……56頁
□キーワード		……58頁
□Q＆A		……59頁
		ユーザーサポート

■動作環境

CPU：PC-9801VX/UXシリーズ
PC-9821シリーズ
PC-386シリーズ
PC-486シリーズ
PC-586シリーズ
CRT：専用高解像度アナログディスプレイ
MOUSE：バスマウス
MEMORY：プロテクトメモリ、もしくはEMSメモリ２メガ以上
HDD：空き容量　20メガ以上
DRIVE：内蔵あるいは外付けフロッピーディスクドライブ１機以上
DOS：MS-DOS Ver3.30/A/B/C/D (NEC社製)
5.0/A/AH (NEC社製)
6.2 (NEC社製)

また、MIDIボード(GM規格)をお持ちの方はMIDIサウンドでお楽しみ頂けます。

丞相の祠堂
何れの処にか尋ねん
錦官城外　柏森森たり
堦に映ずる碧草　自ずから春色
葉を隔つ黄鸝　空しく好音
三顧　頻繁なり　天下の計
両朝　開済す　老臣の心
出師　未だ捷たらずに
身は先ず死し
長えに英雄をして
涙襟に満たしむ

杜甫

■ハードディスクへのインストール

1) 空きディスクをご用意の上、MS-DOSのFORMAT.EXEを使用して、空きディスクをフォーマットし、MS-DOSのシステムを転送します。以下、このディスクを起動ディスクと呼びます。

2) ハードディスクの電源が入っていることを確認し、作成した起動ディスクをドライブ1に入れ、リセットボタンを押して下さい。

3) 起動ディスクが立ち上がり、[A>]の表示が出たら、ドライブ1のディスクをゲームディスク1と交換し、以下の様にタイプして下さい。

A > INST

4) 画面の指示に従って、インストールしたいハードディスクドライブと、ディレクトリを決定し、後は画面の指示に従ってディスク交換を行って下さい。

※ハードディスクへのインストールはハードウェアとMS-DOSについての知識が必要です。インストール作業でハードディスクの内容が壊れたなどのトラブルが発生しても、弊社は一切その責任を負いません。

※インストールについての詳しい方法は、別紙をご参照下さい。

■起動方法

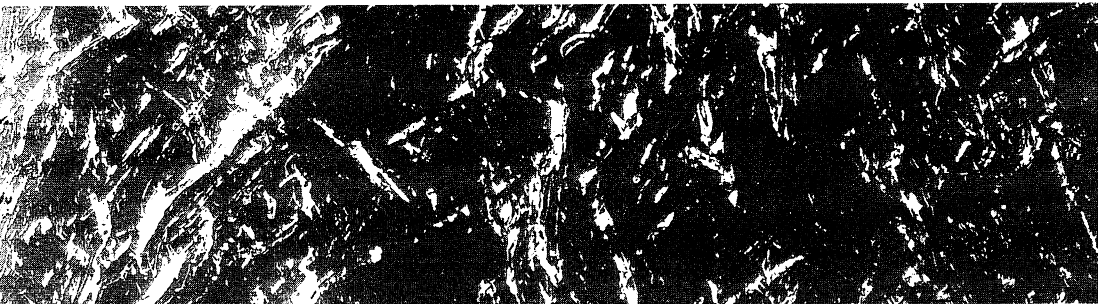
フロッピードライブのアクセスランプがついていないことを確認し、起動ディスクをドライブ1に入れ、パソコン本体のリセットボタンを押して下さい。

※外付けドライブをご利用の場合で、外部ドライブ・内部ドライブの優先スイッチが変更されている場合には、ご使用されるドライブの方を優先にして下さい。尚、ドライブ優先スイッチに関しては、各パソコンのマニュアルをご覧下さい。

■ゲームの終了方法

ゲームを終了する時は、必ずアイコンの［**終了**］を選択するようにして下さい。

※この方法以外でゲームを終了すると、ゲームのセーブデータが破壊される恐れがありますので、必ず、正規の方法で終了するようにして下さい。



■用語説明

ゲーム中には、以下のような用語が出てきます。

[クリック]　マウスを左クリックすることをクリックと呼びます。
あらゆる決定や、コマンドの実行などに使用します。

[右クリック]　マウスを右クリックすることです。
主にキャンセルに使用します。

[ドラッグ]　マウスを左クリックしたままマウスを移動することです。
画面のスクロールに使用します。
ドラッグ状態になるとマウスカーソルが手の形に変化します。

[アイコン]　メイン画面の下部にあるボタンスイッチのことです。
このアイコンをクリックすることで、各種切替や環境設定等を行います。

[ボタン]　ゲーム中に登場してくるボタンです。

[決定]　選択肢を決定する時に表示されます。
例えば、武将を選択したり、兵力を決定したりする時に表示されます。
その選択で決定したい、という時にクリックします。

[発行]　「YES/NO」の選択が必要な時に表示されます。
そのコマンドを発行してよい、と思ったらクリックします。

[再考]　「YES/NO」の選択が必要な時に表示されます。
そのコマンドをキャンセルしたい、という時にクリックします。

[確認]　伝達事項・情報事項が表示される時に、一緒に表示されます。その内容を確認したら、クリックして下さい。このボタンは右クリックでもクリアすることができます。(但し、環境設定「右クリック」が有効の時のみ)

[受諾]　主に外交関連の時、表示されます。
その内容を受け入れる場合には、クリックします。

[拒否]　ほとんどの場合 [受諾] ボタンと対になって表示されます。
その内容を拒否する場合には、クリックします。

[説明]　任官の時などに表示されます。
官職の説明などが表示されます。

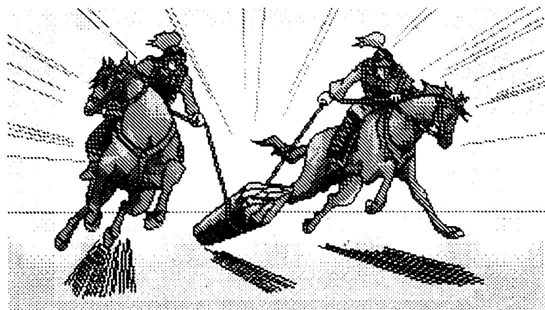
上記以外にもボタンとしてコマンドが登場することがありますが、その解説は各項目のコマンド説明で行います。

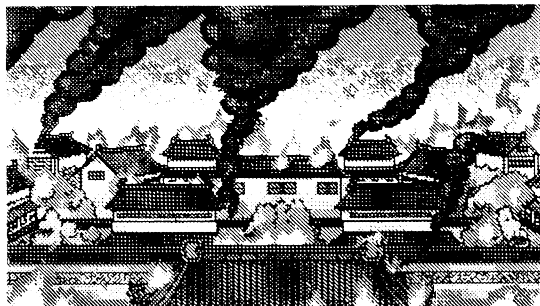
[数値バー]　ゲーム途中に数値の入力を迫られる時や、ゲームスピードの調整などにウィンドウ上部あるいは下部についているバーのことです。
兵力の入力などに使用します。

[スクロールバー]　選択画面などでウィンドウ右部、あるいは左部についているバーのことです。このバーが出ている時は、選択肢が隠されている場合があります。そのバーを上下に移動させることで、選択肢が変化します。

[城塞都市]　この時代の中国は、ほとんどの人口が城壁に囲まれた城塞都市の中で生活していました。城塞都市は通常時には、民の生活の場である都市であり、戦争時には防衛の拠点たる城となっていました。

[州]　中国は州という地域単位に分割されています。中国地図では黄色い線に囲まれた、それぞれのブロックがそれに当たります。現在の日本に当てはめると、関東という州の中に東京や横浜といった城塞都市がある、というイメージになります。





■ゲーム概要

●ゲームの目的

このゲームでは、貴方は三国時代の君主の一人に成り代わって、天下平定を目指します。そのためには、他の軍閥政府を外交で懐柔し、あるいは武威を持って攻め、中国大陸の重要拠点の全てを自政府の指揮下に置かなければなりません。
各人材を有効に使って、天下平定を目指して下さい。

●武将について

武将は全ての源です。何か命令しようとしても武将がいなければそれを実行することができません。君主一人で出来ることは限りがありますので、配下の武将達を大切にしましょう。
もちろん、武将の能力は高過ぎるという事はありませんから、有能な武将ほど大切です。しかし、このゲームでは役割分担が決まっていますから、頭数も必要です。

●軍団について

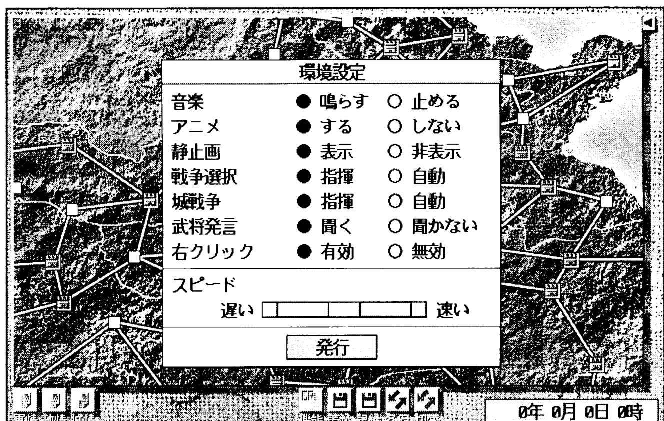
このゲームでは、軍は全て軍部の元に統括され、その支配下にある軍団によって行動しています。
軍団はその統率者である都督と幾人かの武将、智恵を授ける参軍、そして兵士達で成り立っています。
兵が多くても、智恵が足りなければ、弱い軍勢となります。兵が多くても、統率者が無能ならば、力を発揮できません。優れた統率者が采配を奮っても、実行する武将に力がなければ、効果はありません。
また、前線が優れていても後方支援が出来ていなければ満足に戦うことも出来ないでしょう。全てにおいて充実した軍団を作り上げるのが理想です。

●リアルタイムについて

本ゲームはリアルタイムに進行しています。何もしなくても時間は経過し、ゲームを進めることはできます。しかし、ゲームだけが進行しているということは決して貴方にとって有利なこととは言えません。
リアルタイムのゲームは、行動した結果が時間の経過によって持たらされます。
あらゆる行動はその時間の経過を見通して行うようにプレイしていって下さい。
もし、貴方が外交に没頭していて、軍備をおろそかにしていれば、いざ戦争という時に、急に軍備を整えられるものではありません。
逆に軍備にばかり力を注いでいたら、天下の情勢は大きく変わって、軍は不要のものになっていた、ということもあるのです。
常に先を読んでプレイする、それがリアルタイムゲームの最も大切なことです。

■ゲームの開始

初期メニューは以下のようになっています



●初期設定

初期設定では、ゲーム開始時の設定と、環境設定の一部を行います。

［ゲーム］
新規開始・ゲームの再開の設定です。
新規を選択すると新規開始、再開を選択すると記録されているゲームの再開となります。

［官職］
ゲーム開始時のユーザーが担当する政府の官職の設定です。
史実を選択すると、各武将は史実に近い形で配置されます。
クリアを選択すると、その政府の家臣は全員無役の武将となります。
（ゲームを再開する場合には、この項目は関係ありません）

［レベル］
ゲーム中のレベルの設定です。
初級を選択すると、コンピューター側の各種行動情報などが見えるモードでスタートします。
上級を選択すると、コンピューター側の行動情報が表示されません。
ハイリスクを選択すると、ある難しい条件からスタートします。
（ゲームを再開する場合には、記録されているレベルからのスタートとなります）

［アニメ］
ゲーム中のアニメーション表示の設定です。
アニメーションをするかしないかを選択して下さい。
ゲーム中にも設定を変更することができます。

※アニメーションをしないと、速度効率が上がります。遅い機種ではアニメーションしないでプレイされることをお勧めします。

[右クリック]　ゲーム中、右クリックをキャンセル以外でも使用するかどうかの設定です。
有効にすると、情報ウィンドウのクローズに右クリックが使えるようになります。
無効にすると、右クリックで情報ウィンドウが消えなくなります。
お好みに応じて設定して下さい。尚、ゲーム中にも設定できます。

[スピード]　ゲームの進行スピードの設定です。
速くするほどゲーム中の時間の流れが加速します。
ゲーム中にも設定を変更することができます。

●シナリオ

新規にゲームを開始する場合には、開始シナリオを選択します。

■184年　黄巾の張角立ち、漢は衰退す

この年は、漢にとって、災いの始まりともいうべき年です。
宦官達の横行から、国は乱れ、災害は相次ぎ、民衆は政治を怨みます。
民草の声を反映してか、黄巾党の乱が発生しました。

登場君主　曹操　劉備　孫堅　袁紹　袁術　董卓　劉表　劉焉　馬騰
　　　　　陶謙　劉繇　孔融　張邈　何進　丁原　張角　公孫瓚

■189年　天下の覇権を望み、龍は地に潜む

宦官達と外戚の大将軍・何進の対立が激化。政権を巡って攻防が繰り返されます。
最後には共倒れとなり、宮廷には西涼の将軍董卓が入って漁夫の利を得ました。

登場君主　曹操　劉備　孫堅　袁紹　袁術　董卓　劉表　劉焉　馬騰
　　　　　陶謙　劉繇　孔融　張邈　韓遂　張魯　韓馥　公孫瓚

■195年　曹操中原を掌握し、袁紹は河北の王者たる

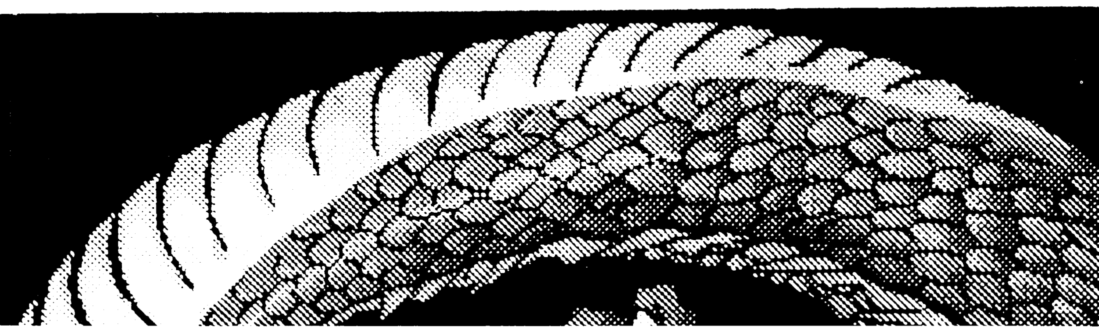
漢は実質的にその力を失い、代わって各地の英雄達が大きな力を持ってきました。
漢の献帝を奉じて、都入りした曹操は、いよいよ天下の権力者への階段を登りはじめます。

登場君主　曹操　劉備　孫策　袁紹　袁術　劉表　劉璋　馬騰　公孫瓚
　　　　　劉繇　孔融　韓遂　張魯　呂布　李傕　郭汜　王朗　厳白虎

■209年　周喩・諸葛亮、天下の形勢を一変す

北方の雄・袁紹が曹操の前に打ち破られ、いよいよ天下は曹操の掌中にと思われた矢先、二人の知者によって、その主力は打ち破られ、天下は再び激動の時代へ突入していきます。

登場君主　曹操　劉備　孫権　劉璋　馬騰　韓遂　張魯　韓玄　劉度
　　　　　金旋　趙範　孟獲



■218年　劉備は蜀に入り、天下の形勢三国を成す

知者達の活躍で、曹操はその力を南にのばすことは絶たれ、代わって南方には安定した劉備・孫権の二政府がそれぞれの基盤を固め、虎視眈々と曹操領内を狙っています。

登場君主　　**曹操　劉備　孫権　孟獲**

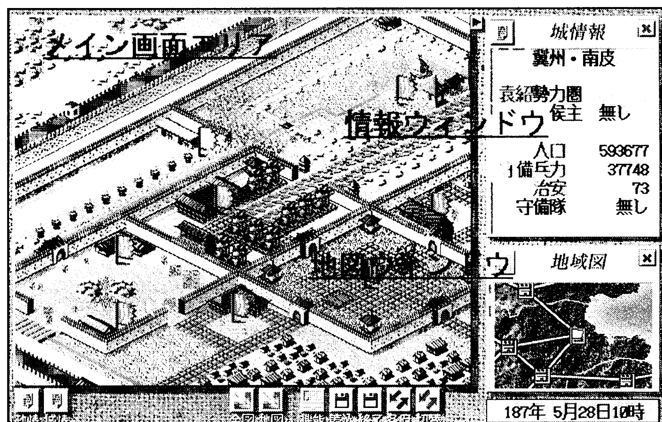
●開始政府の選択

シナリオを選択すると、それに応じた中国地図が表示されます。
地図をドラッグして、スクロールさせながらプレイしたい政府を選択して下さい。



■画面構成

●構造
龍王三國志の画面は、４つのブロックに分割され、各種情報が表示されています。



※メイン画面エリア右上の矢印ボタンをクリックすることでメイン画面エリアのサイズを変えることもできます。
但し、この時、情報ウィンドウと地図ウィンドウは消去されます。

▼メイン画面エリア
メイン画面エリアには、中国地図　城塞都市図　戦場図の３つのパターンのいずれかが、その時々の状況に応じて表示されます。

★中国地図
プレイ時の中国の様子が地図で表示されます。
詳しい解説は、●中国地図（18頁）で行います

★城塞都市図
自政府の首都の様子が表示されます。
詳しい解説は、●城塞都市図（19頁）で行います

★戦場図
戦闘が行われている戦場の様子が表示されます。
詳しい解説は、●戦場画面（20頁）で行います

▼アイコンエリア

アイコンエリアには、メイン画面エリアに表示されるそれぞれのパターンに応じて、それに対応する情報項目アイコン、小地図アイコン、機能アイコンが表示されています。

★情報アイコン

軍団情報	（軍情）	自政府の軍団を一覧します
政府情報	（政情）	自政府の情報を表示します
城情報	（城情）	城の情報を表示します
自軍情報	（自軍）	戦闘時、自軍の部隊情報を一覧します
敵軍情報	（敵軍）	戦闘時、発見出来ている敵軍の部隊情報を一覧します
自軍援軍情報	（自援）	戦闘時、自軍の援軍部隊情報を一覧します
敵軍援軍情報	（敵援）	戦闘時、発見出来ている敵の援軍を一覧します
城部隊情報	（城隊）	戦闘時、城の部隊を一覧します

★小地図アイコン

中国地区地図	（全図）	中国地図の一部を表示します
サテライト図	（地図）	城や戦場のサテライトを表示します

★機能アイコン

環境設定	（機能）	各種環境設定を行います
ロード	（読込）	記録してあるゲームの再開を行います
終了	（終了）	ゲームを記録して終了します（継続も可能です）
各府ジャンプ	（各府）	各府の旗の所へジャンプします
画面切替	（切替）	メイン画面エリアの表示を切り替えます

環境設定では、以下の設定を行うことができます。

音楽	音楽のON/OFFの切替です
アニメ	アニメのON/OFFの切替です
静止画	静止画の表示を有効にするかどうかの切替です
戦争選択	君主軍団以外の指揮を取るかどうかの切替です
城戦争	攻撃されている城の指揮を取るかどうかの切替です
武将発言	戦争中の武将のセリフを有効にするかどうかの切替です
右クリック	右クリックで情報ウィンドウを閉じるかどうかの切替です
スピード	時間の進行速度の設定です

▼情報エリア
情報エリアには、情報項目アイコンに対応する情報が表示されます。

★自軍系情報の時
自軍や自援軍の情報が表示されている場合には、その部隊情報をクリックすることで、その部隊のいる場所へメイン画面が移動します。

★敵軍系情報の時
敵軍や敵援軍情報が表示されている場合にも、その部隊情報をクリックすることでその部隊のいる場所へメイン画面が移動します。
敵軍部隊は発見された部隊だけが表示されていきます。

また、情報エリアに表示されている情報は、右上のクローズボタンで閉じることができます。

▼小地図エリア
小地図エリアには、小地図アイコンに対応する地図が表示されます。

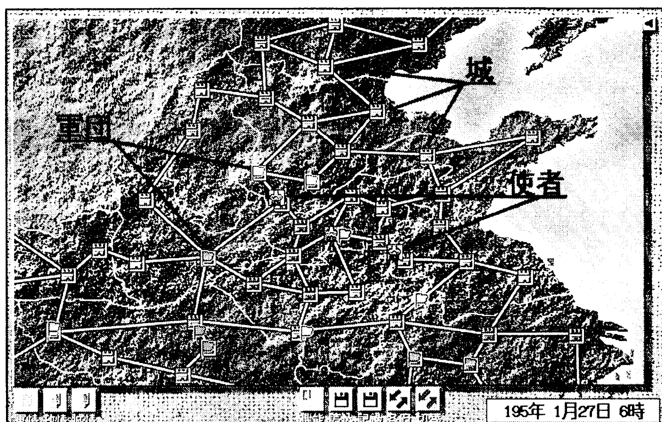
★中国地区地図
中国地区地図では、メイン画面エリアに表示されている場所を中心にした地域的な地図が表示されます。
この画面はドラッグすることでスクロールができます。
また、城や部隊などをクリックすると、各種情報を確認することができます。

★サテライト
サテライト画面は、メイン画面エリアに表示されている城塞都市の様子や、戦場の全貌が分かります。白い枠線で囲まれている部分がメイン画面エリアに表示されている部分です。

サテライトの任意の場所をクリックすることで、メイン画面エリアの表示位置を移動させることができます。
また、小地図エリアに表示されている情報は、右上のクローズボタンで閉じることができます。

●中国地図

中国地図の画面は、当時の中国の州の分割や城塞都市の設置場所とそれぞれを結ぶ道の状態を表しています。軍団や早馬、使者はこの道を通ってそれぞれの目的地に移動することになります。



この画面では、以下の事ができます。

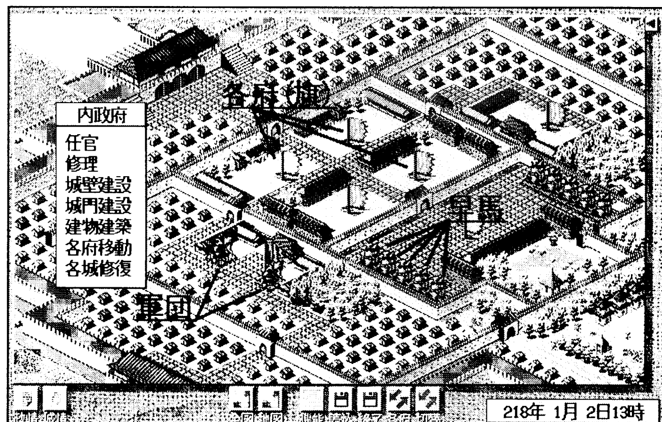
▼アイコン選択　アイコンをクリックすることによって、各情報を表示したり、環境設定、ロードなどができます。

▼ドラッグ　ドラッグすることで、中国図の表示エリアを動かすことができます。

▼城・軍団・使者・早馬　これらのユニットをクリックすることによって、それぞれの情報を見ることができます。

●城塞都市図

城塞都市図の画面は、自政府の首都の様子を表しています。城壁に囲まれた都市には民家や政府公社が建ち並び、一つの小都市国家のような雰囲気を持っています。また、早馬や軍団が存在すれば、それぞれの場所に配置され、使者なども往来します。



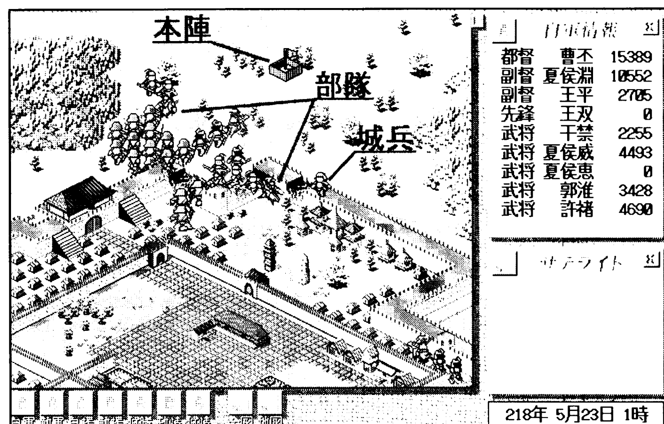
この画面では、以下の事ができます。

▼アイコン選択	アイコンをクリックすることによって、各情報や環境設定、ロードなどができます。
▼ドラッグ	ドラッグすることで、城塞都市図の表示エリアを動かすことができます。
▼各府の旗	各府の旗をクリックすると、それぞれの府から発行できるコマンドが表示されます。
▼軍団	軍団をクリックすると、その軍団に対する命令を行うことができます。
▼早馬	早馬をクリックすると、出撃している軍団に対しての命令変更ができます。

※各コマンド、命令等については　通常コマンド　(21頁～) で解説します。

●**戦闘画面**

戦闘画面では、戦うべき戦場が表示され、それぞれの部隊が配置されています。この画面では、軍団が部隊単位に分割され、それぞれの命令を実行すべく行動しています。



この画面では、以下の事ができます。

▼アイコン選択　　アイコンをクリックすることによって、各情報を表示することができます。

▼ドラッグ　　ドラッグすることで、戦場図の表示エリアを動かすことができます。

▼本陣　　都督が出陣していない場合には、命令発行の拠点となります。

▼部隊　　部隊をクリックすると、その部隊の情報や部隊に対する命令を行うことができます。また、その部隊が都督の部隊であれば、そこが命令発行の拠点となります。尚、都督の部隊は、旗を持った兵士で表わされ、他の部隊は旗を持たない兵士で表わされます。

※各コマンド、命令等については　戦闘コマンド　（36頁〜）で解説します。

■通常コマンド

通常コマンドは、首都から発行されるコマンドです。
戦争の指揮中以外は、いつでもコマンドを実行できます。
但し、君主が軍団を率いて出撃していった場合、首都移動の途中や、自らが使者として出向いた場合は、君主不在と見なし、コマンドの多くは発行できなくなります。

●宮中

▼任官

丞相を任命します。丞相は国において最も重要な官職です。
ゲームにおいても、重要な役割となる官職ですので、最も重要視する武将を任命するとよいでしょう。
また、以下の任官全てに共通しますが、能力の部分をクリックすることで、候補となる武将達の並びを能力別にソートすることができます。

▼首都移動

首都を変更するコマンドです。
首都はゲーム中の全てのステーションとなります。使者、軍団などは全て首都を中心に行動しますので、地理的に重要な場所で、人口も多い城塞都市を当てるといいでしょう。
但し、首都は国家に於ける人民の崇拝像の一つでもありますから、変更することで人民の動揺を呼ぶこともあります。
また、首都移動を行いますと、首都にいる全ての武将が新しい首都に移動しますので、新しい首都への移動が完了するまで、いくつかのコマンドが発行できなくなります。
尚、建設中は首都移動を行うことはできません。

▼世継ぎ決定

国家の跡継ぎを決定します。万一、君主が死亡した時は、その跡継ぎが新しい君主となります。
跡継ぎが決定されていないと国の乱れの元となりますが、一度跡継ぎを決めると跡継ぎを変えたくなった時には、最初の跡継ぎを廃することになりますので、十分な注意が必要かもしれません。

▼領土俸禄

配下の武将に領土を与えるコマンドです。
領土を与えられることで、武将は君主に対して忠誠を誓います。

▼武将解任

配下の武将を解雇するコマンドです。
但し、軍団に所属している武将と、コマンド実行中の武将、世継ぎに任じられている武将は解雇できません。
また、このコマンドを実行すると、共に野に下ってしまう武将が出ることがあります。

●軍部

▼任官

軍部に属する官職を任命するコマンドです。
官職によって、軍団を形成する時につける身分や役割が異なってきますので、
その武将の能力に応じた身分を与えることが重要です。

▼軍団形成

軍部の武将と首都の兵から一つの軍団をつくります。
形成された軍団は軍部の近くに駒として表示されます。
軍団は一つの城塞都市に2軍団までしか、存在できません。
軍団は一つの政府につき、最大10軍団までしか、存在できません。
軍団は、それぞれの官職に応じた身分で構成されます。
また、軍団では、都督より高い官職の者が下の役につくことは出来ません。

詳しい上下関係は　■官職一覧（44頁～）　をご覧下さい

○都督1名／最大5万
君主・丞相・大将軍・太尉・太常・光録勲・衛尉・驃騎将軍
車騎将軍・左将軍・右将軍・牙門将軍

○参軍1名
軍師・副軍師・光禄大夫
（君主が都督の場合のみ丞相も可）

○副都督2名／最大3万／最大合計6万
大将軍・太尉・太常・光録勲・衛尉・驃騎将軍・車騎将軍
左将軍・右将軍・牙門将軍・将軍・偏将軍
（但し、都督より高い身分を除く）

○先鋒1名／最大2万
大将軍・太尉・太常・光録勲・衛尉・驃騎将軍・車騎将軍
左将軍・右将軍・牙門将軍・将軍・偏将軍
（但し、都督より高い身分を除く）

○軍団員5名／最大1万／最大合計5万
将軍・偏将軍・中郎将・校尉
（但し、君主・丞相が都督である場合には軍部の全ての武将）



参軍は通常、参謀府の武将から選ばれますが、例外として、君主が都督を努めた場合にのみ、丞相がこれに当たることができます。
また、それぞれの身分の武将数につき、軍団の最大兵力が変化します。

全ての身分を任命した時は

都督兵力×１	５万
副都督兵力×２	６万
先鋒兵力×１	２万
軍団員兵力×５	５万

となりますから、最大で１８万の兵力を与えることができます。

▼兵士移動
兵士は、季節ごとにそれぞれの城塞都市で徴集されます。
その兵力は、その城塞都市の守備兵となりますが、軍団をつくろうとする場合には、首都にその兵がいる必要があります。
安全な都市の兵力を移動させたり、最前線の兵力を補充したりする場合に使用するコマンドです。

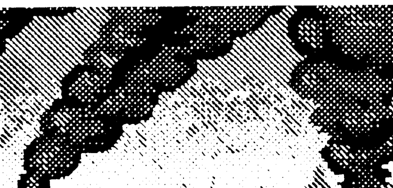
▼城将任命
軍部に所属する武将は、城将として、各城塞都市に派遣することができます。
派遣された武将は、その城の政治・軍事を担当しますから、通常時には政治的安定に効果を発揮し、有事には一軍を率いて城を守ることも出来ます。

▼状況行動
状況行動とは、戦争時の部隊の行動の根本を決定するものです。
それぞれ、以下の設定が可能で、一度設定すると、そのパターンが政府の状況行動として登録されます。
また、状況行動は、戦争途中に各武将に設定することもできます。

★兵力帰陣条件
戦争中、どれ程のダメージを受けたら本陣に戻るかを予約できます。
設定はパーセントで行われます。

例） 兵力帰陣条件30％と指定した場合
１万の部隊が本陣を出発した場合、3000未満になったら本陣に戻る

★疲労帰陣条件
戦争中、部隊がどれ程疲れたら本陣に戻るかを予約できます。
設定は120～200の間で行われます。





★挟撃行動条件

戦争中、挟撃された場合にどういう行動をとるかを予約できます。

帰陣の場合	本陣、もしくは城内に戻ります
一方攻撃の場合	どちらか一方の敵に狙いを定めて攻撃します
命令続行の場合	何はともあれ、命令を続行します

★敵退却行動条件

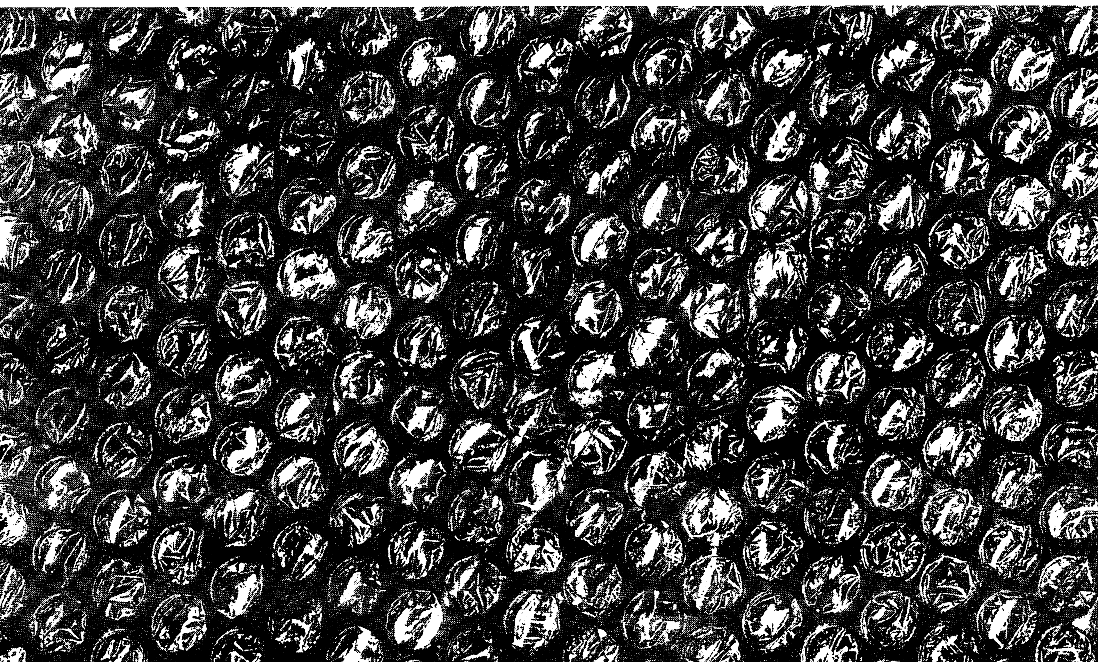
戦争中、敵が退却を始めた時、どういう行動をとるかを予約できます。

追撃の場合	敵を全滅するまで追撃します
傍観の場合	その場で待機して、敵の動きを見守ります
帰陣の場合	部隊を本陣、あるいは城内に戻します

★別敵発見条件

戦争中の作戦行動中に、命令外の敵と遭遇した場合の行動予約です。

攻撃の場合	命令を中断して、その敵を攻撃します
命令優先の場合	見なかったことにして、作戦を続行します



●参謀府

▼任官
参謀府に属する官職を任命するコマンドです。
参謀府では、情報活動を主に行っています。
また、戦闘における参軍はこの府の武将のうち、軍師・副軍師・光禄大夫の中から任命できます。

▼人物情報
自政府に所属する武将の情報を見るコマンドです。

▼政府情報
自政府の情報を見るコマンドです。

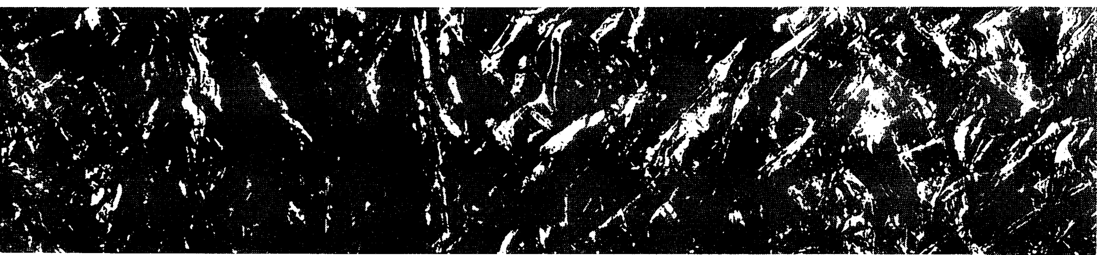
▼他国政府調査
他国政府の情報を調査します。
様々な情報が得られますが、調査する武将の能力によっては偽の情報を掴まされることもあります。
このコマンドは、軍師・副軍師は行うことができません。

▼各府調査
自政府の各府の状態を調査・分析します。
各府の統制や官職の適性などの情報が得られますが、調査する武将の能力によっては偽の情報を掴まされることもあります。
このコマンドは、軍師・副軍師は行うことができません。

▼個人調査
自政府の武将の状況を調査・分析します。
その武将の情報や適性、近況などの情報が得られますが、調査する武将の能力によっては偽の情報を掴まされることもあります。
このコマンドは、軍師・副軍師は行うことができません。

▼登用
自国政府の勢力内にいる浪人武将を説得して、配下に加えようとするコマンドです。成功すれば、その浪人は配下の無役武将となります。
このコマンドは、軍師・副軍師は行うことができません。
また、例外として君主も登用を実行できます。

▼勢力分布
中国全土に散らばり覇を競いあっている君主達の、勢力関係を示す分布図を表示します。なお、色分けは、中国の地方を表す州を示しています。



●外交府

▼任官

外交府に属する官職を任命するコマンドです。
外交府では、主として他国との外交を担当します。
外交の成否は、外交官の能力に大きく左右されますので、外交的に優れた武将を任命することが肝要です。

▼同盟

他の政府に同盟を申し込むコマンドです。
成功すると、その政府と軍事同盟が結ばれます。

▼降伏勧告

他の政府に降伏するよう圧力をかけるコマンドです。
成功すると、その政府は自分の配下に入ります。
時によっては、城を割譲してくることもあります。

▼各城説得

独立城を自分の配下に組み入れようとするコマンドです。
成功には君主の人徳が大きな鍵を握っています。

▼攻撃依頼

軍事同盟を結んでいる相手に対して、特定の城を攻撃してくれるよう申し入れるコマンドです。
成功すると、目標の城に軍勢を派遣してくれます。

▼救援依頼

軍事同盟を結んでいる相手に対して、攻撃を受けている自分の城に救援軍を派遣してくるよう申し入れるコマンドです。
成功すると、現在攻撃を受けている城に軍勢を派遣してくれます。

▼登用

自国政府の勢力内にいる浪人武将を説得して、配下に加えようとするコマンドです。成功すれば、その浪人は配下の無役武将となります。
例外として君主も登用を実行できます。

●内政府

▼任官

内政府に属する官職を任命するコマンドです。
内政府では、主に治安と戦闘時の食料の供給を行っていますので、ここで任命される武将の能力如何では、国内の治安が乱れたり、戦闘中に食料がとぎれるようなことがあるかもしれません。
また、武将の能力によって、国内の治安の上限が決定されてしまいますので、内政的に優れた人物を高い身分につけると良いでしょう。

▼修理

戦闘で破壊された城壁を修理するコマンドです。
首都のみ有効です。

▼城壁建設

首都の城壁を建設するコマンドです。
城壁を建設すると、城が大きくなりますから、人口の許容量が上がります。
また、城壁の変化により、戦略的なポイントが変わるかもしれません。
但し、城壁建設中は城は無防備な状態になってしまいますので、首都が前線にある時は注意が必要です。
実際の城壁の作り方については■建設の仕方（32頁）で解説します。

▼城門建設

首都の城門を建設するコマンドです。
城門を造ると戦略的なポイントが大きく変わる可能性があります。
また、城門建設中は城は無防備な状態になってしまいますので、首都が前線にある時は注意が必要です。
実際の城門の作り方については■建設の仕方（32頁）で解説します。

▼建物建築

首都内の建物を建築するコマンドです。
建物は全て公社となります。
公社が増えると治安が増加することがあります。
実際の建物の作り方については■建設の仕方（32頁）で解説します。

▼各府移動

各府の所在を変更するコマンドです。
各府が散らばっていて、コマンドの発行をしにくいという場合や、デザイン的に変更したい時などに使用して下さい。
実際の移動方法については■建設の仕方（32頁）で解説します。

▼各城修復

首都以外の全ての城の修復を行います。
戦争で傷ついた城があれば、修復した方が良いでしょう。

●兵器廠

▼任官

兵器廠に属する官職を任命するコマンドです。
兵器廠では、武器の開発・生産を行っています。
ここに任命される武将達の能力によって、新しい武器や防具が開発されていきますので、兵士の強さに大きく影響します。

●武漢堂

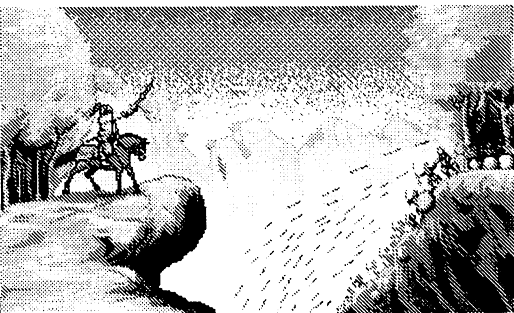
▼無官武将情報

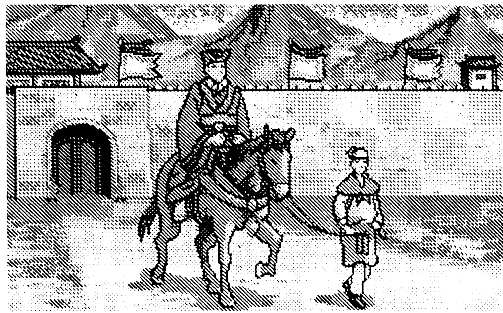
まだ官職についていない武将の情報を見ることができます。

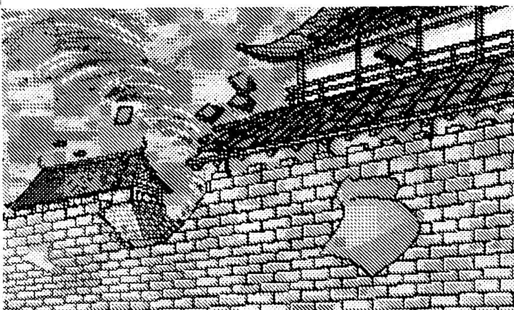
●武侯祠

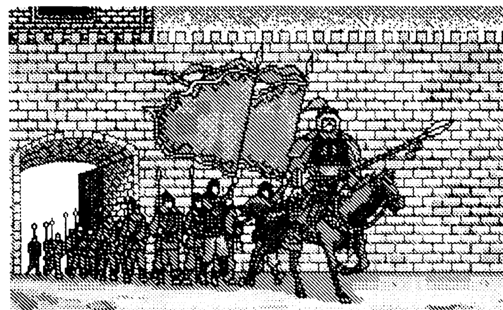
▼死亡武将情報

既に死亡した武将の記録です。
ゲーム開始直前までは、史実通りの記録がなされています。
ゲーム中に死亡した武将達は、その過程が記録されていきます。









●軍団

▼基本行動命令

軍団に恒久的な命令を与えるコマンドです。
首都への帰還が命令されるか、新しい命令を受ける、あるいは全滅するまでこの命令を続行します。
また、ルートを指定することもできます。首都から駐屯地となる城塞都市まで、ルートを辿って指定して下さい。
敵の城を通りたくない、という時にはルート指定が良いでしょう。ルートを指定しない場合には、最短のルートをとります。

駐屯地	その軍団にとっての本拠を指定します	
基本行動	州攻略・州防衛・城攻略・城防衛の4種があります。	
	州攻略の時の行動	駐屯地のある州の同盟政府以外の全ての城を攻撃して回ります全てが自政府・同盟政府になると『州防衛』に変化します
	州防衛の時の行動	駐屯地のある州の自政府の城全てを防衛します
	城攻略の時の行動	駐屯地に指定された城塞都市を攻略します 攻略が終わると『城防衛』に変化します
	城防衛の時の行動	駐屯地に指定された城塞都市を防衛します

尚、州攻略、城攻略の時、駐屯地の城が同盟政府の城であれば、同盟破棄となります。

▼一時行動命令

軍団に一時的な命令を与えるコマンドです。
基本行動があっても一時行動があれば、こちらを優先します。
尚、早馬で命令を解除すれば、いつでも基本行動に戻すことができます。

目標	その軍団の行動目標を指定します 別の軍団、あるいは城を指定できます	
一時行動	城防衛・城攻略・迎撃・援護の4つがあります	
	城防衛の時の行動	特定の城の防衛体制に入ります 命令解除されるまで続行されます
	城攻略の時の行動	特定の城の攻略を行います 攻略すると基本行動に戻ります 同盟国の城を攻略対象にすると、同盟関係が破棄されます
	迎撃の時の行動	特定の敵軍団を目標として攻撃行動を行います 敵軍団が消滅すると、基本行動に戻ります
	援護の時の行動	特定の自軍団、あるいは同盟国軍団を援護します 援護しようとする軍団が消滅するか、命令解除されるまで続行されます。 共同戦線を張った軍団同士が出来上がると考えて下さい。

▼水軍訓練
軍団の水上戦の訓練を行うコマンドです。
その軍団が船上戦を行う時の適性が上がります。
疲労が大きくなって、訓練が出来ないようになれば別ですが、通常の場合、別の命令を受けるまで、訓練を実行します。

▼野戦訓練
軍団の野戦の訓練を行うコマンドです。
その軍団が野戦を行う時の適性が上がります。
疲労が大きくなって、訓練が出来ないようになれば別ですが、通常の場合、別の命令を受けるまで、訓練を実行します。

▼山岳戦訓練
軍団の山岳戦の訓練を行うコマンドです。
その軍団が山岳戦を行う時の適性が上がります。
疲労が大きくなって、訓練が出来ないようになれば別ですが、通常の場合、別の命令を受けるまで、訓練を実行します。

▼攻城戦訓練
軍団の攻城戦の訓練を行うコマンドです。
その軍団が攻城戦を行う時の適性が上がります。
疲労が大きくなって、訓練が出来ないようになれば別ですが、通常の場合、別の命令を受けるまで、訓練を実行します。

▼休息
軍団を休息させ、疲労を回復するコマンドです。
疲労が少ないほど、戦闘時に能力を発揮できます。



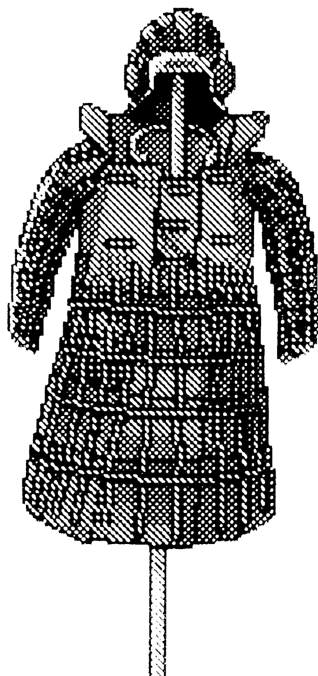
▼軍団解散
軍団を解散するコマンドです。
解散されると、その軍団の兵は首都の守備につきます。

▼情報
その軍団の情報を表示します。

▼再編成
その軍団の再編成を行います。
武将の配置替えや兵力の変更などが行えますが、都督を変更することはできません。

●**早馬**

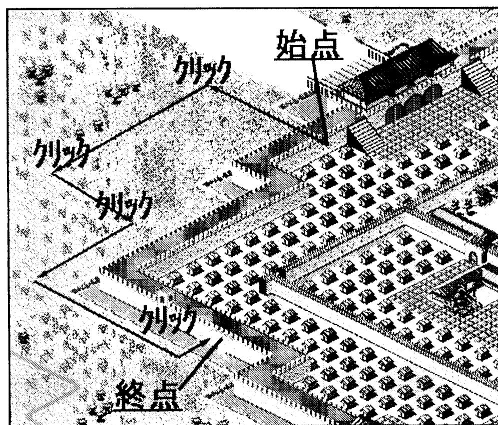
▼基本行動命令
軍団の基本行動を変更します。
▼一時行動命令
軍団の一時行動を変更、あるいは新規に命令を与えます。
▼命令解除
軍団に与えられている一時行動命令を解除します。
▼帰還命令
軍団を首都に呼び戻します。



■建設の仕方

●城壁の建設

城壁を建設する時は、まず始点となる城壁の場所を選択します。
すると、そのポイントから線が伸びます。気がつかれましたか？
マウスを移動すると、始点を軸にして、線が移動していきます。
一度、クリックすると、始点からその地点までに城壁がつくられることが確定します。と、同時にいま指定した地点が新しい始点となり、また次の地点を指定していきます。



一通り城壁の形が決まったら、最後に終点となる城壁部分をクリックします。
一番最初の地点から、途中でクリックした地点を折り曲がりながら、終点まで城壁が続くことになります。
簡単に言えば、始点から直線をひき、曲がる地点を次々とクリックし、最後につながるところ（終点）をクリックすれば良いということになります。
なお、完成予想図が表示されますので、それで良い場合には発行して下さい。

●城門の建設

城門は城壁に対して作成されます。
城門を建設する時は、城門をつくりたい部分の城壁をクリックして下さい。
城門を連続して並べることもできます。
なお、完成予想図が表示されますので、それで良い場合には発行して下さい。

●建物の建築

建物は、城内の建物のない部分に作成できます。
建物を建設する時は、建物をつくりたい部分の地面をクリックして下さい。
次に、建物の一覧が表示されますので、建てたい建物を選択して下さい。
なお、ウィンドウ下部のバーを移動させることで、選べる建物が変更されます。

●各府の移動

各府の移動は、城内のコマンド発行帯である旗の所在を変更します。
まず、移動したい旗を選び、次に移動させたい地点をクリックして下さい。

■出来事・その他

ゲーム中には、様々な事が発生します。
以下にその一例を、記述します。

●武器・鎧の発明
兵器廠の役職のいくつかは兵器の開発も行っています。本ゲームでは、開発に成功すると、新しい武器や鎧が登場し、兵士達の攻撃能力や防御能力が高くなります。

●災害
時によって災害が発生することがあります。
地震、竜巻などいくつかがあります。
災害が発生すると、その災害が起こった城塞都市ではそれに伴って被害を受けます。

●病気
武将は病気にかかることがあります。
病気になった武将は、回復するまで、その職や任務を全う出来なくなることがあります。
また、病気からそのまま死亡してしまう場合もあります。

●事故・寿命
武将はまれに事故にあって死亡することがあります。
また、寿命がくれば自然と他界してしまいます。高齢の武将を軍団に組み込んでいる場合、その途中で死亡すると、欠員が出来て、兵士の許容が減ってしまうことなどがありますので、注意が必要です。

●使者が来た場合
外交の使者が来た場合には、その内容を受け入れるかどうか議論することができます。(朝議ボタン)
議論には、各府の代表者が参加し、意見を述べます。
代表者がいない場合や、任務で首都を離れている場合には、その府は議論に加わることはできません。
意見内容や多数決などを参考に、最終的には君主である貴方が判断します。
外交結果は口約束ですから、例えば攻撃依頼を引き受けて、兵を出さないこともできますが、そういった行動が後に与える影響は常識から判断して下さい。

●直訴
武将達は、時々自分の気持ちを訴えてくることがあります。ほとんどは不満の訴えですが、中には他の武将の動向を教えてくれたり、中傷してくることもあります。
また、妬みからありもしない中傷をしてくる場合もありますので、的確に見極めるようにして下さい。



●軍事同盟について
このゲームでは、一旦結んだ同盟を反故にするコマンドはありません。
同盟国の城を攻撃することで、同盟関係が解除されます。
但し、相当信用を無くす事を覚悟しなければなりません。
同盟は慎重に結んだ方が良いでしょう。

●武将の仕官
武将達は、仕えたいと思う政府の城のいずれかにひょっこり現れ、仕官を願ってきます。仕官を受け入れると、そこから首都に移動してきて、無官武将となります。
また、この世界では武将達は非常に血縁関係を大切にしています。
無意味に仕官を願って来るよりも、血縁関係を頼って仕官してくる可能性が高いでしょう。

●離反
仕官してくる武将もあれば、逃亡したり、他の政府に寝返ったりする武将が出ることもあります。それぞれの武将は長く仕えても出世しない場合や、功績を上げても重要な官職につけない、領土をもらえない場合などに、不満を持っていきます。
直訴の内容に気を付けて、更に時々、個人調査をしてみて、武将の不満が高まらないように注意しましょう。

●兵士の雇用
兵士は無理矢理徴集することはできません。
兵士は人口にあわせた一部を自然に徴集する形で、増えていきます。
戦争が頻繁に行われれば自然と兵力は減っていきますし、戦争に関わらなければ自然と国力は蓄えられていきます。
徴兵される兵士の数と人口数とは密接な関わりがありますので、人口が増えるよう安定した政治を心がけ、人口が増えやすい大きな城塞都市を攻略したり、また城塞都市の人口許容量を大きくしていくことがゲームの鍵となるでしょう。
尚、徴兵が行われるのは原則的に各季節に一度です。
また、兵士の雇用には内政面の充実やその政府の評判などが影響します。
戸籍管理（戸部尚書の役目）がうまくいっているほど、徴兵率は高くなりますし治安の安定や、政府の信義的行動も、徴兵率を上げるポイントとなっています。
しかし、それぞれの兵士達はそれぞれの城の人民が養っているようなものですから、兵士が増えて、人民に負担がかかるようになってくると、兵士達は自然と城から離れていきます。
兵士を増やしたいと思うならば、人口を増やし、内政面を充実させることが大切です。

●人口の変動
人口の変動は、メイン画面の民家の大きさや数で分かるようになっています。
人口はその城の守将たちの政治力や、内政府の人材能力状況、政府の戸籍管理能力によって、増減の幅が決まってきます。
また、城はその大きさによって、人口の許容があり、人口過密になると犯罪が多くなって治安が下がったり、住む所がなくなって、住民が他の城へ移住したりすることもあります。
また、人口が多くなればなるほど、その城は統治が難しくなり、治安の減少が起こります。同様に、人口が多すぎる城は、人々が集まってきにくい傾向があります。

●人口と城の許容

城にはそれぞれ広さがあり、その広さを超える人口を住まわせることはできません。人口が増えすぎて、人口過密状態になると、治安が減少します。過密状態が限界を超えると他の城に居住地を求めて、移民が始まることもあります。出来るだけ余裕を持って、城を造っていきましょう。

●食料概念

このゲームの世界では、食料は実数として登場してきません。
食料は、安定した内政と食料担当官によって、戦場にもたらされています。
よって、戦闘を継続していく為の食料は内政の人材が重要な役割を担っているということになります。

●武将の能力

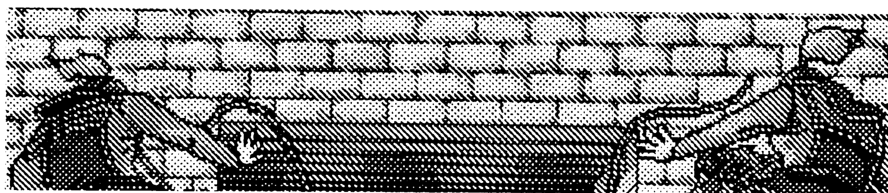
このゲームでは、武将の能力はあまり明らかにしません。
能力の内、いくつかの基本的なものは参謀府の人物情報で見ることができます。
能力は星（★）で表され、星の数が多いほど優れていることを意味します。
尚、★は☆２つ分と考えて下さい。

「戦闘」はその武将の個人的な戦闘能力の高さを示しています。
「外交」はその武将の外交的な弁舌能力を表しています。
「内政」はその武将の政治手腕を表しています。
「軍師」はその武将の兵法能力を表しています。

但し、前述しているように能力はこれ以外にも様々なものがあります。
例えば、戦闘能力は所詮個人的な戦闘能力ですから、兵を率いた時の能力とは一致しません。
また、武将はそれぞれ経験を積んでいきますので、能力が高いだけの武将は、十分に経験を積んだ武将にはかないません。

●軍団や部隊の疲労、適性

軍団は、どんどん疲労していきます。
疲労した軍団で戦闘を行ってもほとんど効果はありません。
十分な休息が必要です。
また、軍団の兵士には適性というものがあり、それぞれの地形での戦闘能力の高さを表しています。
適性は、それぞれどの地方で徴募された兵士かという色合いが強く出ています。
例えば、中国北部の兵士達は、山岳戦や野戦には優れた能力をもっていますが、水上での戦いに対する順応能力は非常に低くなっています。
適性は、訓練することである程度まで上げることができます。



■戦闘コマンド

●軍団の初期配置と命令

▼軍団部隊の配置
軍団が戦闘に入ると、戦場地との方向関係や地理要素から本陣が配置されます。
但し、城側に所属する軍団は城内に配置され、本陣は配置されません。
命令は、本陣あるいは都督部隊から発することができます。
尚、兵力の配分に関する記述が各所で出て参りますが、城側に所属する軍団は最初から兵力を身分に応じて配分されており、配分し直すことはできません。

▼初期コマンド

状況行動　通常コマンドの軍部の状況行動コマンドと同じです。
ここで与えられた結果は、政府の状況行動に登録されます。

総防御　防御態勢を主として戦闘を行います。
出撃する武将と兵力を決定して下さい。
この命令を与えられた武将達は、本陣を中心に徘徊し、敵を発見するとこれを迎撃します。
その軍団が城側の軍団の時は、城を中心に徘徊し、敵を発見するとこれを迎撃します。

総攻撃　全武将に敵本陣、あるいは城塞都市への攻撃命令を発します。
この命令を与えられた武将達は、目標を発見するまでは、探索を続け、発見すると一斉に襲いかかります。

各将出陣　一人一人の武将に細かい命令を与えて、出撃させます。
出陣させる武将、その部隊の兵力、その武将を移動させる場所、その場所での待機方法、その場所での行動、行動を行うタイミング、行動の種類、行動完了後の行動を設定します。
各戦場では、重要と思われる場所がありますから、その戦場をどう攻略するかを考えて、命令を与えると大きな効果を発揮します。
この命令を与えられた武将達は、命令に従った行動をとります。
尚、この項目でも状況行動が設定できます。
ここで設定された状況行動は、武将個別のもので政府の状況行動には登録されません。

参軍一任	参軍武将に各武将の行動を一任します。 この命令を与えられた武将達は参軍武将の命令に従って行動しますので、参軍武将の能力が鍵を握っています。
総退却	戦闘の継続をあきらめて退却します。 退却するには「殿軍（しんがり）部隊」を決定します。 殿軍となった部隊は、全部隊が退却できるように、敵の攻撃を防ぎます。 退却が行われた場合には、兵士が逃亡、戦死致しますので被害を受けます。
戦闘開始	初期コマンドを終了して、戦闘を開始します。このコマンドが与えられると ●軍団の戦闘コマンド（38頁）に移行します。

●城部隊の初期配置と命令

貴方の城が戦闘に入ると、その部隊の配置と命令を行うことができます。

▼城部隊の編成

城部隊を最大10部隊として５％単位で、比率を変更させることができます。
兵力を一部隊に集中しても良いですし、均等に分配しても結構です。
但し、各部隊は兵力が小さければ攻撃力・防御力に問題がありますし、一部隊に集中すると、挟撃された場合などに大きいダメージを受けることになります。
バランスよく配分することが大切です。
尚、この時、城将がいれば部隊を率いて出陣することができます。

部隊を配分して下さい

将	比率 %	兵力
陳紀	10 %	4449
梁剛	10 %	4449
陳蘭	10 %	4449
雷薄	10 %	4449
楽就	20 %	8899
袁術	20 %	8899
無し	10 %	4449
無し	10 %	4453
無し	0 %	0
無し	0 %	0

決定

195年 1月18日 8時

▼城部隊の配置
城部隊を城壁に配置します。
以下のいずれかから選択して下さい。

自動配置・城門中心の場合	城門を防衛の中心として部隊を配置します
自動配置・四方点在の場合	各城壁を守るようにバラバラに配置します
自動配置・一点集中の場合	特定の最重要防衛地点を設け、その地点を中心に配置します
手動配置の場合	一部隊ずつ、各城壁に配置します

▼城部隊の戦闘命令
配置が終わると、城部隊の命令を決定します。
以下のいずれかから選択します。

総退却	城を捨て、退却します
城外迎撃	城の外へ出て、敵を攻撃します
徹底守備	城壁に留まって、敵を迎え討ちます

●軍団の戦闘命令

▼軍団命令
本陣（都督が出撃している場合は、都督の部隊）をクリックすることで、軍団命令を発行することができます。
全ての命令は伝令である早馬を通じて、各部隊に通達されます。

出陣命令	本陣に残っている部隊を出撃させる命令です。
命令変更	詳細命令や攻撃・防御、参軍一任、並びに状況行動の各命令を変更するコマンドです。
合図	合図を待っている部隊に対して、合図を送るコマンドです。 合図を受けた部隊は、それに従って行動を開始します。
総退却	戦闘をあきらめ、全部隊を戦場から離脱させます。 退却するには「殿軍（しんがり）部隊」を決定します。 殿軍となった部隊は、全部隊が退却できるように、敵の攻撃を防ぎます。 退却が行われた場合には、兵士が逃亡、戦死致しますので被害を受けます。
部隊情報	本陣、もしくは都督の部隊の情報を見るコマンドです。

▼個別命令

部隊をクリックすることで、個別命令を発行することができます。
全ての命令は伝令である早馬を通じて、都督部隊から通達され、伝令が到着するまでは、それまでの命令を遂行します。

部隊情報	その部隊の情報を見るコマンドです。
命令変更	詳細命令や攻撃・防御、参軍一任、並びに状況行動の各命令を変更するコマンドです。

●城部隊の戦闘命令

城部隊のいずれかをクリックすることで、城部隊の戦闘命令を行うことができます。

総退却	城を捨て、退却します
城外迎撃	城の外へ出て、敵を攻撃します
徹底守備	城壁に上がって、敵を迎え討ちます



■戦闘について

戦闘は、以下の条件の時、発生します
尚、以下の文中の第三者政府とは、自政府でもなく、同盟も結んでいない政府のことです。

1）第三者政府の軍団が、城塞都市上にいる時
2）第三者政府同士の軍団が、出会った時
3）独立城の上に軍団が存在する時
4）同盟政府の城を駐屯地あるいは目標に指定した軍団が、その城に到着した時（この時、同盟関係は壊れます）

▼軍団同士の戦闘

第三者政府の軍団同士が出会うと、道上であれ、城塞都市上であれ、戦闘が発生します。
この時は、その戦場地に応じて、野戦・船上戦・山岳戦・関戦・攻城戦のいずれかが発生します。
どちらかの軍団が全滅、あるいは退却するまで継続します。

▼軍団と城塞都市の戦闘

第三者政府の軍団が城塞都市上に、到着すると、その城を目標にしているしていないに関わらず戦闘が発生します。つまり、第三者政府の城塞都市を通過するだけ、ということはできないということです。
この時は、各城塞都市を戦場として、攻城戦が発生します。
攻撃側軍団が全滅、あるいは退却するか、城塞都市の守備隊が全滅するまで、継続します。

▼戦闘の指揮

このゲームでは基本的に貴方は君主の行動にのみ影響できますが、君主が別の場所で戦闘を行っていない時のみ、例外として、君主のいない戦争の指揮をとることができます。
但し、指揮を取とっている最中であっても君主が戦闘に入れば、そちらの指揮に移行し、その時指揮していた戦闘の指揮権は失われます。
また、戦闘指揮中は、通常コマンドを発行することができませんので、ご注意下さい。

▼戦争中の食料

戦争中は、内政府（主に大司農と食料総監）が、戦場地への食料輸送を行っています。ですから、内政府の人材が乏しいと、戦闘中に食料の到着が遅れ、不足することがあります。
後方支援の意味でも、内政面を充実させておくことが必要です。

▼戦争中の援軍

戦争途中でも、リアルタイムに時間は流れていますので、別の軍団が戦場に参入してくることがあります。
その際、その軍団は自分で本陣を設置し、行動してきます。
尚、一カ所の戦場地に入れる軍団は、敵味方2軍団ずつの合計4軍団と城部隊、合わせて50将までです。

▼戦争中の様々な事

戦争中、出陣している部隊の兵士は、その行動に応じて少しずつ疲労・疲弊していきます。
疲労が大きくなった部隊は、戦闘能力が極端に下がっていますので、一旦本陣、あるいは城内に戻して改めて部隊を編成した方がよいでしょう。
また、戦闘は様々な角度から実際の戦闘の効果を算出しています。
例えば、正面からぶつかるより背後から襲いかかった方が有利となります。
もちろん、一つの敵に多数の自軍で他方面から攻めかかれば、圧倒的に有利となります。
味方の武将が捕らえられれば、士気に関わりますし、敵の武将を捕らえれば、味方は奮い立ちます。
それから、状況行動は、あくまでも目安です。例えば兵力帰陣条件を50%にして1万の部隊を送り出したとしても、囲まれて逃げるまもなく全滅させられてしまうこともあります。
戦闘が行われている最中に、部隊が全滅すると、その部隊の統率者である武将が敵側に捕獲されることもあります。捕獲された武将は、その場から捕獲した側の首都に移送されます。
最終的にその戦闘に勝利しても、捕獲された武将は運ばれてしまいますので、局部的な部分も重要です。
また戦闘の結果は必ずしも兵力に依存する訳ではありません。兵力が少ない軍団でも有能な指揮官に恵まれればわずかな被害で大軍を打ち破ることもありますし、大軍を有能な指揮官が率いていても、相手の軍師（参軍）の能力如何ではほとんど被害を与えられずに壊滅的な被害を受けることもあります。
尚、捕虜が首都に到着すると、以下のコマンドが現れます。

［説得］	配下に加わるよう説得します 成功すれば、自分の政府の無官武将となります
［斬首］	首を討ちます 首を討たれた武将は死亡します
［放逐］	逃がしてやります 元の国に戻る武将もいれば、そのまま野に降る武将もいます

■データ構造

このゲームのデータの種類を一部公開します。
プレイの参考として下さい。

●政府データ

首都	その政府の首都となる城塞都市
君主	その政府の君主
世継ぎ	その政府の世継ぎ
同盟政府一覧	その政府と軍事同盟をしている政府の一覧

●城塞都市データ

城塞都市名	その城塞都市の名前
所属政府名	その城塞都市を支配している政府
人口	その城塞都市にいる人口
治安	その城塞都市の治安
城兵力	その城塞都市の守備兵力
城将	その城塞都市を守備している城将

●武将データ

姓名字名	その武将の名前
所属君主	その武将の仕えている君主
役職	その武将の役職
年齢	その武将の年齢
仕官年	その武将がその政府に仕えている年数
所在	その武将の所在地
武将領地	その武将の領地
行動先	その武将の行動先
行動目的	その武将の現在行動中の行動
各能力	その武将の様々な能力 経験を積むと上がっていきます
その他	状況に応じて、いくつかのデータが現れることがあります

※能力などは目に見えないレベルでも経験が上がっています。

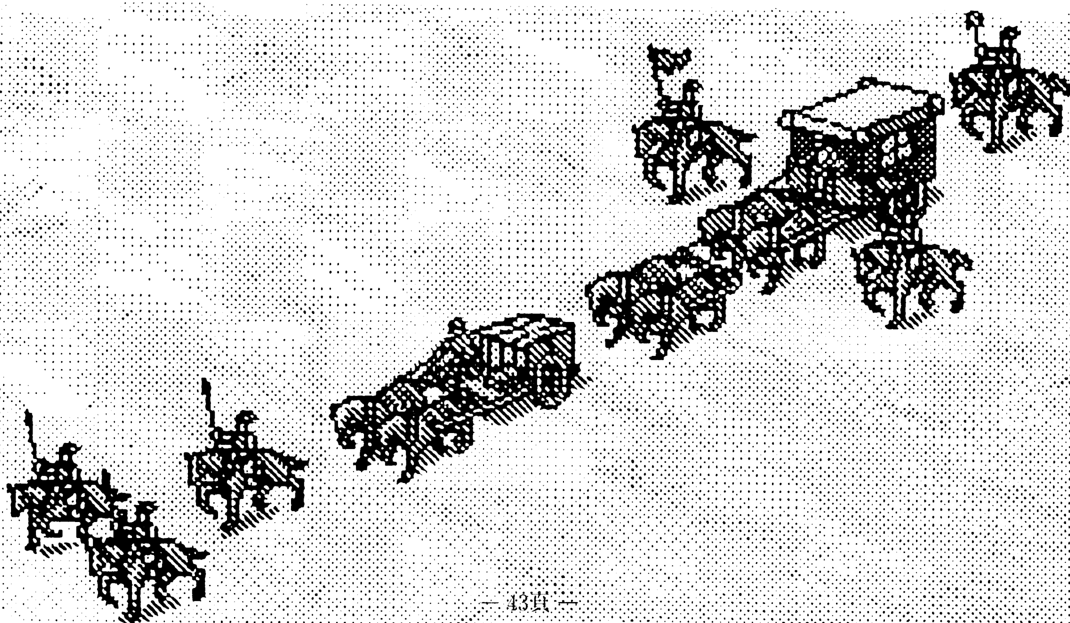
★が一つ増えたからといって、実際に★一つ分だけ能力が上がったということではありません。実際にはそれ以上、上がっていたり、それ以下だったりと様々です。

また、★★★と★★の差は★一つですが、★★と★とは、一つの★に対する重みも違います。

●**軍団データ**

所属政府名	その軍団の所属している政府
都督	その軍団の実質的にリーダー
副都督	その軍団のサブリーダー
参軍	その軍団の軍監
先鋒	その軍団の最も先頭を進む武将
武将（軍団員）	その軍団に属する武将
兵力	その軍団の兵力
野戦適性	その軍団の野戦に対する適性能力
野戦経験値	その軍団の野戦の経験
山岳戦適性	その軍団の山岳戦に対する適性能力
山岳戦経験値	その軍団の山岳戦の経験
船上戦適性	その軍団の海戦に対する適性能力
船上戦経験値	その軍団の海戦の経験
攻城戦適性	その軍団の海戦に対する適性能力
攻城戦経験値	その軍団の海戦の経験
基本行動	その軍団の基本行動
駐屯地	その軍団の駐屯地
一時行動	その軍団の一時行動
疲労	その軍団の疲労具合

※実際には見えない様々な要素も絡み合っていますので、目に見える数値だけで判断せず、常識的な立場から判断した方がいいでしょう。
例えば、無能な武将が各府の高官についていると、下の武将達は働かなくなったります。また、相性により、誰かを中傷したりする行動をとる武将も出てきます。



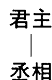
■官職

各官職は以下のように構成されています。

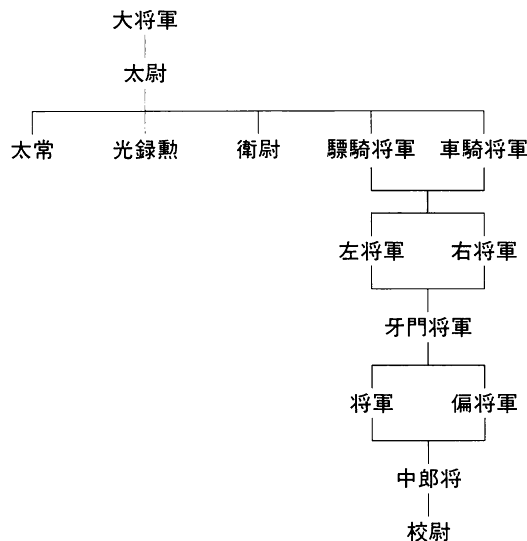
●政府の構成



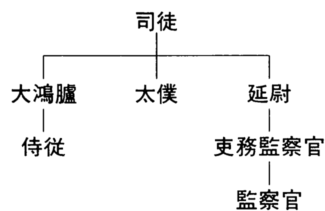
●宮中の構成



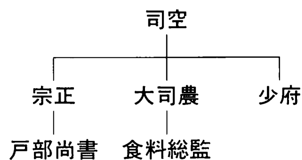
●軍部の構成



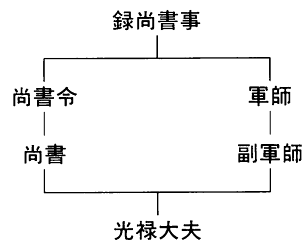
●外交府の構成



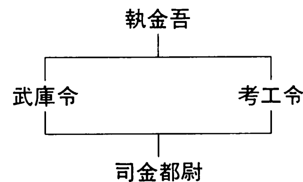
●内政府の構成



●参謀府の構成



●兵器廠の構成



■官職の説明

●丞相
丞相は秦の始皇帝の時代に初めて置かれた官職で、その国家における次席の地位の存在です。その国家のほとんどの職務権限を持ち、軍事・政治・外交の全てに渡る最高責任者となります。しかし、その権限の強大さからしばしば皇帝の位を脅かした記録も多く、秦代では主君を殺害した記録、漢代から晋代では君主を追放して、自ら主君についた記録が多数残っています。
この時代の代表的な丞相職についた人物は、「漢帝国での曹操」や「蜀の諸葛亮」です。

●大将軍
大将軍は非常勤の官職で、軍部における責任者となります。仕事や役割は太尉と変わりませんが、大将軍は国家の存亡に関わる危険な敵が迫った場合などに置かれる事が多く、多くの大将軍は自ら大軍を率いて、敵軍を迎撃していました。大将軍はその任務に応じて、征西大将軍、鎮南大将軍などといった名称が付加されていた事が多いようです。
三国時代は、言わば内戦続きの状態だった訳ですから、多数の大将軍が置かれ、大将軍の中の大将軍として大都督・総軍指令という権力を付加した大将軍が存在しました。

●太尉
太尉は漢代の役職で、三国が独立した後は、その役職を大将軍に取って変わられた役職の一つです。太尉は通常時の軍部の最高司令官で、配下の各将軍に命令を与えることで軍事権限を握っていたことが多く、自ら出征した例は大将軍ほど多くはありません。太尉は三公と呼ばれる最高の役職の一つで、この地位についた者は、軍略や武功に優れた名将が多くいます。
大将軍の部分でも記述している通り、三国時代には大将軍が多数いましたので、太尉の職につく武将は、どちらかというと兵法に通じた文官が任命されることが多くなっていたようです。

●太常
太常は九公と呼ばれる大臣職の一つで、主に儀礼・儀式を担当していました。その役職が実際の軍事とは大きく関わらない為、あまり一般的に知られていませんが、官位自体は高官であり、太尉に所属する文官として権限を奮っていたようです。

●光録勲
光録勲は九公と呼ばれる大臣職の一つで、宮殿に宿衛し、皇帝を守っていました。外征して敵を叩くなどということはありませんでしたが、皇帝の命を握っていると言っても過言ではない地位でしたので、誠実で実直な人物がこの役に任じられる様になっています。また、皇帝近くに仕える武官だけに、その発言力には侮れないものがあり、この役職を通して三公に出世した者もあります。

●衛尉
衛尉は皇帝の直属軍の指揮官であり、皇帝自身が出征する際に、付き従っていた武官の一人です。その身分は九公大臣職です。実際の戦闘では近衛軍という戦闘軍団があり、また皇帝自身の出征に従っている為、皇帝が指揮をとることが多く、あまり表には出てきませんでしたが、それを忠実に遂行する判断力と完全無比の忠誠を誇る武将がこの役に任じられています。

●驃騎将軍
驃騎将軍は車騎将軍と共に将軍職の中では大将軍に継ぐ、高い官職です。実際には九公大臣職より上の位とされ、三公に継ぐ国家の重鎮職でした。驃騎将軍は通常軍の中核を無し、皇帝が自ら出征する時などは先鋒の大将を務め、通常時は軍司令官として一地方の駐屯軍を預かるような、知勇兼備の武者が任官されています。

●車騎将軍
車騎将軍は驃騎将軍と共に将軍職の中にあって大将軍に継ぐ重要な将軍職です。その身分は九公大臣職より高いとされ、諸地方に駐屯する各軍勢の総督のような役割でした。皇帝や大将軍などの高官が自ら出陣した場合の留守の軍権を預かることが多く見られ、地味ながらも重要な役割を果たしていました。

●左将軍
左将軍は通常の将軍職の中で高い方に位置する役職です。右将軍と共に重要な合戦には常に出陣し、数々の武功をあげるのが役目です。この役職の武将には猛将・剛将が多く、敵に合っては先陣を務め、退く時は殿軍を務める武者中の武者が選ばれています。

●右将軍
右将軍は左将軍と共に重要な将軍職です。左将軍と同じように、多くの合戦に出陣し、多くの武功をあげています。個人的な武力に優れた武将が多くこの役職を務め、危険な戦いで矢面に立ち、数々の難関を突破しているような記録が多く見られます。

●牙門将軍
牙門とは駐屯軍の門という意味で、駐屯軍の軍門を守っていた軍勢が独立したのが牙門将軍に率いられる軍勢と言われています。兵力は通常の将軍の率いる軍勢より少な目ですが、身分は将軍より多少高いものでした。牙門将は通常の将軍とは別行動を取り、特殊な作戦に従事することがあり、信頼のおける将軍がこの職についている場合が多く見られます。

●将軍
言わずとしれた軍司令官のことです。いろいろな将軍職がありますが、名称があまりにも膨大なので一まとめになっています。将軍は一つの駐屯軍の指揮官から一個部隊の指揮官まで、多種多様な役割を務めます。将軍は実際の戦闘を行う人物であり、兵士から信望を受けることとどんな強敵とも戦える強さを兼ね備えた武将が数多く任命されています。

●偏将軍
偏将軍は将軍とほとんど同じと言っていい称号です。正規の将軍職よりは若干下に位置する身分ですが、実際の働きでは将軍と同等の役割をおい、戦場においては重要な役割を担っています。

●中郎将
中郎将は現代に考える所の士官を差します。上位士官が将軍職に相当しますので、下士官というところでしょうか。中郎将には近衛兵を指揮する中郎将から各部隊を指揮する中郎将までいくつかの身分があります。

●校尉
校尉は軍にあって将軍の下にあり、兵士を直接指揮する武将に相当します。
身分はそれほど高いとは言えませんが、小数の兵士部隊を直接指揮することから兵士に密着した身分と言えます。将軍が命ずる細かい戦術命令を遂行するのが校尉の役目ですからそれを実行できるだけの能力は最低限必要になるでしょう。
校尉は大軍を預けられることはありませんので、大した職ではないと思われがちですが、兵士を動かす才能には欠けても自身は非常に豪傑である武将などが数多く努めている職です。

●司徒
司徒は三公という最高位の身分の一つであり、皇帝を補佐し、民政を指導する立場の最高責任者です。三國志の表舞台にはあまり登場しませんが、司徒のように後方を安定させていた人材があってこそ軍は安心して外征に出られるのです。実際、宮中や民心の不安定から軍が正常に機能しなくなり滅亡に至った国も多くあります。

●大鴻臚
大鴻臚は外交における責任者で、対外政策の責任大臣です。九公大臣職の一つでもあります。本来は中国に対する外国への外交を担当していた為、漢の国が乱れた後はほとんどその活動が見られません。しかし、司徒に所属する大臣として、朝廷内での発言力は決して弱くはありませんでした。

●太僕
太僕職は行幸という皇帝の領内視察の時に、その一切を段取りする役職で、九公大臣職の一つに当たります。当然、皇帝に従って中国全土を移動することとなり、またその側近くにいることから、行幸を受ける地方官たちは太僕を大いに恐れ敬ったのではないかと言われています。

●延尉
延尉は裁判や法律の執行・厳守を担当する九公大臣職の一つで、文官たちの不正から、軍部における命令違反まで法律に関わる多くの事例を処理していた役職です。実際には軍部内では、軍高官が処理することが多かったので、その権限は文官や民衆に絞られましたが、延尉の存在が内官達の不正の予防になっていた事でしょう。

●侍従
侍従は皇帝に仕える側近であることが多くなります。皇帝に助言ができる地位にあることから、様々な献策をし、文官としてそれを遂行することも多かった様です。外交官として他国に赴くことも多く、影の国家功労者となることもしばしばでした。

●吏務監察官
吏務監察官は地方の行政担当者たちの仕事ぶりを監視し、不正があればそれを取り締まる役職です。吏務監察官はただの監察官と違い、兵を率いていましたので、不正を取り締まる強制力がありました。

●監察官
監察官は吏務監察官同様に地方の行政担当者たちの仕事ぶりを、調べる役目です。ただ、吏務監察官と違い、兵権がありませんでしたので、何かあった時には近くの駐屯軍に不正者の身柄を拘束させ、皇帝に裁きの要請をすることが仕事となっていました。

●司空
司空は元は御史大夫といい、司徒と共に皇帝を補佐する役職です。司空は主に皇室に関わる部分と外交に関わる部分を担当する三公の身分でした。史実の記録としてはあまり司空の身分の人物が活躍した記録はなく、平凡に皇室を安定させることが一番重要な役割だったのではないかと考えられています。

●宗正
宗正は皇室の身の回りの事や皇室の系図、記録を担当する九公大臣職の一つで、司空に所属します。現在でこそ、こういった役割はあまり重要視されていませんが、当時は皇帝の側近く仕えているほど実質的な発言力が強まった為、重職とされています。

●大司農
大司農は農政を担当する九公大臣職です。当時の税収は金銭と米で行われており、農政の発展はそのまま税収力のアップにつながりました。大司農の働きが大きければ大きいほど、その国家の財政は安定し、また力を強めることができたと言えます。その為、内政担当官としては相当に重要な役職です。

●少府
少府は九公大臣職で、皇帝に関わる全ての開発・製造を担当しました。もちろん配下の製造専門の職人達が製造している訳ですから自身は、皇帝の側近くいる状況です。その為、宮廷内での発言力は強く、国家組織に大きく影響していました。

●戸部尚書
戸部尚書は戸籍の管理が役目です。元々においてあまり重い役職ではありませんが、人口は兵力に直結するのがこの時代ですから、それを管理するのは重要な役目だったと言えます。実際、この役目から外交官として成功し、後に軍師、将軍と出世した例もあります。

●食料総監
食料総監はその名の通り、食料に関する役目です。通常時は大司農の農業政策に従って食料備蓄計画を立てたり、戦時となれば後方から戦場へ食料を輸送する役目となります。腹が減っては戦は出来ぬの諺通り、食料総監の仕事ぶり如何では、戦線が崩壊することもあり、有時には重要な役割を担うこととなります。

●録尚書事
録尚書事は尚書を統括する役割を担います。元々それほど重要視されていなかった役職ですが、次第に文書や記録、作戦命令を扱う尚書が重要視されるようになり、それに伴って録尚書事は重要な役職となり、丞相や大将軍といった最高位の人物が兼任することが多くなっていった官職です。

●尚書令
尚書令は尚書に指示を出すような役割を担っており、録尚書事を補佐するような役職です。最初は軽視されていた役職ですが、文書を扱う役職が重要視されるようになると、尚書令にも能力の高い人物が任命されるようになっていきました。

●軍師
軍師は兵学が一般的に知られるようになってから、最も重要になった役職の一つです。時には将軍以上の権威を持ち、また実際の軍事行動の指揮をとることも多々ありました。軍師の能力がそのまま軍の能力に直結するほどに、軍師は軍にとって重要な役割で、軍師のいない強力な軍隊が、軍師のいる未熟な軍隊に破れた記録は非常に多くあります。

●尚書
尚書は文書に関する全てを実行する役割で、戦時になり急に重きをおかれるようになってきた役職です。尚書の仕事は国家機密に相当する部分が多く、信頼のおける人物が数多く任命されています。

●副軍師
副軍師は軍師を補佐し、軍を動かす重要な役割です。副軍師といっても身分的なものはともかく役割としては軍師とまったく同等のものがありました。彼らの助言は度々、軍を危機から救い、また不利な状況から有利な状況に導くなど、軍の生命線だったとも言えます。その為、兵法に通じた非常に能力の高い人物が、こういった役職についています。

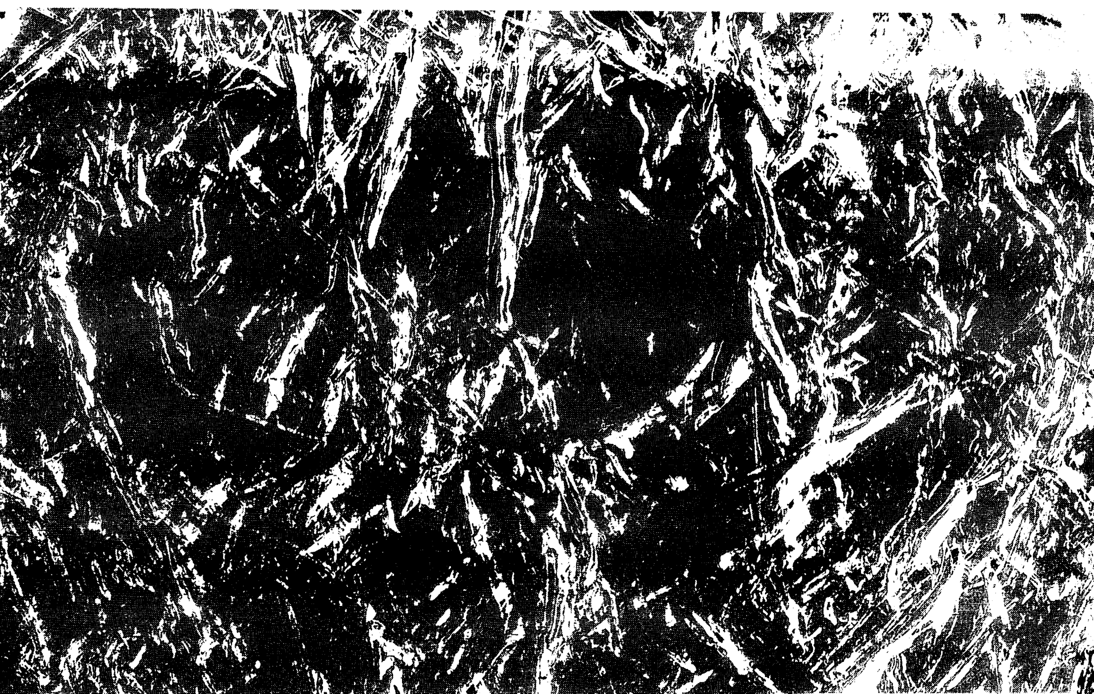
●光禄大夫
光禄大夫は、多くの文官が任じられる役職で、国で議すべき状況の事が発生した際には、その議論への参加を許されていました。それほど高職とは言えませんが、議論に参加できる為に国家の方針を決めた様な例も残っています。

●執金吾
執金吾は宮中の警備を担当する役職です。宮殿内部を宿衛する光録勲よりは格が落ちますが、執金吾の方がより多くの兵力を預けられ、実質的な警備を担当していました。また、同時に兵器の開発・製造も併せて担当する役職であり、軍に関する広い部分に関わっていた重要な役職と言えます。

●武庫令
武庫令は、考工令の指揮によって生産された武器・兵器を集積、管理するのが役目です。彼らは国家の命令によって、軍に武器を交付し、軍を裏から支えていました。武庫令はその職権によって、独自に兵器を動かすことはできませんが、彼らの管理方法如何で、使用不能になってしまう武器などもあり、また、有時に兵器が不足すると、考工令に協力して生産に当たるようなこともあったようです。

●考工令
考工令は、兵器の開発・生産を行う役職です。彼らの生産能力によって、戦闘の際の装備の優劣が決まる訳ですから、割と重要な役目だったのではないでしょうか。考工令があまり歴史に登場しないのはその役割がそれほどではなかったとも、武器の材料の為、過去の王族・貴族などの墓を暴いた為だとも言われています。

●司金都尉
司金都尉というのは武器の質の向上の研究を行っていた官職です。新しい武器の開発などはあまり行われませんでしたが、彼らによって製鉄の技術は格段に進歩し、それによって兵士の纏っていた鎧が強化され、戦闘時の戦死者が多いに減ったという記録が残っています。



■身分の説明

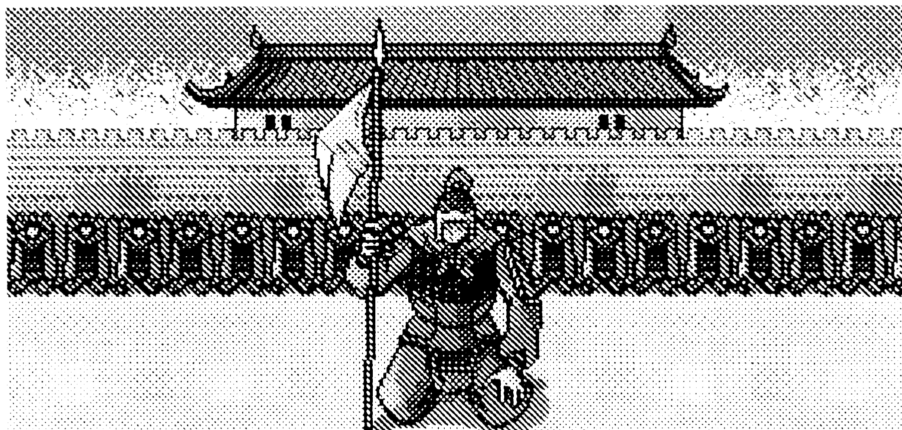
●都督
都督は軍司令官の名称です。三國時代の場合、しばしば皇帝自身が軍司令となって出征している記録が見られますが、その他の時代では将軍が行っていたのが通例です。都督の行動はその軍の全てを握っていますから、的確な判断と、優れた統率力が不可欠となります。

●副都督
副都督は都督を補佐し、軍を正常に機能させる為の役職です。都督だけでは判断がつきかねる場合、副都督は都督に多くの進言をして、軍を動かしています。その他、戦いが不利に転じて都督が退却せざるを得なくなった場合などには、残った軍勢を副都督がまとめることなどがありました。

●参軍
参軍は、その軍の参謀であり、監軍である人物です。そのほとんどは武人ではなく、学者に近い人物で、実際に敵と鉾を交えるような前線には出ていくことはほとんどありません。しかしながら幕舎にあって謀り事を巡らすのは彼らの大切な仕事であり、それによって、軍を危機から救ったり、不利を有利に転じたり、軍の生命線とも言えます。

●先鋒
先鋒は軍の侵攻において、最も早く敵と戦い始める武将で、軍の先頭を進む武将です。先頭を進む訳ですから、当然敵と遭遇する可能性が最も高い訳でそれだけ危険性があります。最初の戦いはそれからの本格的な戦闘への流れにつながっていきますから、武に長けた武将がこの役目を務めることが多くなっています。

●軍団武将
戦闘において実際に部隊を率いて戦うのは、軍団の武将です。それだけに武に優れた武将を軍団武将に任じておく必要があります。三國志を少しでもご存知の方ならばこの武将達がどれだけ重要かご存知の事でしょう。



■はじめてプレイされる方へ

本ゲームは、皆様が過去プレイなされてきたシミュレーションゲームとは違い、ゲームが開始された時点から動いていることに違和感を感じられるかもしれません。
何をやったらいいのかわからない内にゲームがどんどん進んでいってしまうかもしれません。そんな方々の為に、プレイの流れをお教えしましょう。

最初は、時間の流れを一番遅くしたままでスタートするとゆっくり考えることが出来るでしょう。

①自分の立場と内情を見極める
まず自分が開始した政府が、中国の中でどのような立場にいるのか、判断してみて下さい。
アイコンの**切替**をクリックしてみて下さい。
貴方の政府は、どのような立場にありそうですか？
城はたくさんありますか？

②同盟国を探る
各府のアイコンをクリックして
［参謀府］に移動してみましょう。
［政府情報］というコマンドがあります。
もしかしたら、自分の政府に同盟国があるかもしれません。

③武将の状態を探る
自分の政府には多くの武将がいるでしょうか？それともわずかな人数でしょうか？
もしかしたら一人もいないかもしれません。
［参謀府］の**［人物情報］**で確認してみましょう。

④人材を確保する
浪人武将が勢力権内にいるかもしれません。
［参謀府］か**［外交府］**の**［登用］**で確認してみましょう。
全て、人材で成り立っているのが国というものです。少しでも武将は多い方が良いに決まっています。

⑤独立城を掌握する
もし、貴方の政府がまだまだ弱く、戦争もできないような状況であれば独立の城を掌握しましょう。外交府に武将を任命して、**［外交府］**の**［各城説得］**を試みてみましょう。

⑥同盟国に攻撃依頼を行う
もし、貴方の政府に同盟国があればその政府に攻撃依頼をして戦争に勝利できる可能性を増大させるのもテクニックです。

⑦軍団を作る
もし、貴方の政府に大量の兵士がいれば他の国を攻撃してもよいでしょう。
［軍部］の**［軍団形成］**を行って見て下さい。
出来るだけ能力の高い武将を軍団に入れ、首都を守れるだけの兵力を残して軍団を作り上げます。

⑧軍団を見る

貴方の作り上げた軍団は、軍部の近くに出来上がりました。気が付きましたか？
軍団をクリックすると、いくつかのコマンドが現れます。
［情報］を見てみましょう。強そうな軍団ですか？
あまり強そうでなければ、訓練をしましょう。

⑨敵を攻撃する

さあ、いよいよ敵を攻撃してみましょう。
州を一気に攻略するだけの戦力ならば、州攻略を与えても良いですが、まずは一つ城を取ることから始めましょう。
［一時行動命令］で、**［城攻略］**をしてみましょう。
どこを攻撃するのがよいでしょうか？

⑩戦争の開始

軍団は目標の城に少しづつ移動していきます。到着すると戦争が始まります。
その軍団の**［指揮を取る］**ことにしてみましょう。

⑪初期命令

本陣をクリックすると、メニューが現れます。
たくさんの部隊に兵力を分散してしまうのは考え物です。最も信頼のおける武将に多くの兵力を与えて、参軍に一任してみましょう。
もし、貴方が直接細々とした命令を与えられるほどゲームに慣れてきたら、自分でコマンドを与えてみましょう。

⑫戦争の開始

初期命令を与えたら、**［戦争開始］**を選択します。
出陣の命令を与えた部隊が本陣を出て、敵に向かっていきます。

⑬状況の確認

武将が動いて、画面から外へ行ってしまうかもしれません。
部隊の状況を確認する為にも、自軍情報のウィンドウを出しておきましょう。
部隊の情報が表示されている部分をクリックすれば、その武将の所へ移動します。
もしかしたら、敵が見えてきたかもしれません。敵の部隊の兵力はどれくらいでしょうか？敵の部隊をクリックすると、その情報が少し見えます。



⑭リアルタイムだから…
戦争をしている間にも、もちろん時間は流れています。
ぐずぐずしていては、敵の軍団が応援にやってくるかもしれません。持てる兵力をどんどん送り込んで、一気に攻め落としてしまいましょう。
もちろん、勝てないと思った時は、素直に引き上げることも必要です

⑮その他
戦争中、食料が切れることがあるかもしれません。それは内政の不備です。
内政府に優れた人材を配置しなければ、そういう危険性もあるでしょう。
どこからか自分の城に攻撃に来ている敵の軍団があるかもしれません。
前もって最前線には防備の兵を送っておく必要もあります。
小さい政府には、小さい政府なりに大きく成る為の戦略があります。
大きい政府には、大きい政府なりにやることが多いという難しさがあります。
戦争、内政、外交を司るのは全て貴方の判断です。
しかし、それをサポートする優れた人材を配置しておけば、それほど心配はないでしょう。

少しずつゲームに慣れ、少しずつ問題に直面し、実際の三國志の世界に溶け込んでいって頂ければ幸いです。



■ヒント

ゲームの流れの部分をご覧頂いても、うまくプレイできないという方に、プレイのコツをお教えしましょう。

本当は出来るだけ見ないでプレイして頂きたいのですが…。

●城を捨てろ！
城を複数持っていれば、その内の最も強い城、つまり人口の多い城を首都に変更し他の城の全ての兵力を移動してしまうべきです。
たくさんの城を守るには兵力を分散しなければなりません。
その点、一カ所の城ならば守ることも難しくありません。
十分に守れる兵力を残して、軍団を作り上げ、城を落とす度にそこの兵を首都に移動させ、無駄に勢力を拡大しすぎないことです。

●効率よく勢力を伸ばせ！
城を捨てることを繰り返していては、兵は多少集まっても、その権力基盤は拡大されません。他の政府と隣接しない城を攻略し、まったく無防備でも落とされない城を持ちましょう。

●独立城は無血で手に入れろ！
独立城は［外交府］の各城説得で配下に治めることが出来ます。
何度でも繰り返し、力を使わずに兵力を吸収しましょう。

●役に立たない武将は兵器廠へ！
ほとんど何の役にも立たない、ほとんど全ての能力が一つ星の武将でも、長い時間をかければ鎧を開発してくれます。無役の武将が無駄に存在しないようにしましょう。

●任官、これだけは任命しろ！
中には、ほとんど武将のいない政府もあります。
しかし、丞相、大司農の二人だけは任命しましょう。
この二人は目に見えない所で、非常に活躍しています。
もちろん、出来るだけ能力の高い武将をつけるべきです。
全員、他の役職についている場合ならその武将の役職をはずしてでも任命しましょう。

●無駄な戦争をするな！
勝てない戦争ほど無駄なことはありません。
互角の兵力で城を攻めれば、勝てたとしても相当の損害をうけるでしょう。
圧倒的な力が無い限り、戦争すべきではありません。

●外交をどんどん使え！
攻撃依頼は自軍の被害を少なく抑えるのと同時に、敵と同盟国の両方の兵力を消耗してくれます。同盟国があればどんどん依頼すべきです。

●最前線を突破すれば、攻略天国！
国同士の隣接点は、それなりの兵力が配備されていますが、その後方はほとんどガラ空きの状態です。一カ所突き破ったら、新たな配備が行われる前にガラ空きの城をどんどん攻略しましょう。その後城を失っても、兵力を持ち出せていれば、万々歳です。

●軍団は解散するな！
君主を含まない最も優れた軍団を一つだけ作り、その軍団を大事に育てましょう。その軍団は経験を積み、またそれに従軍している武将達もどんどん戦争慣れして行きます。戦えば戦うほど、軍団は強くなっていくのです。

●囮城をつかえ！
非常に弱い城を領内に作り、その城を狙ってくる軍団を大軍で迎撃しましょう。敵を自陣領内深く閉じこめてしまえば、敵軍団は逃げられません。有能な武将を配下に治め、国力を増加しましょう。

●参軍は絶対に任命しろ！
軍団を作るとき、参軍武将は非常に重要です。
あまり効力が見えないかもしれませんが、武将の戦闘力などより遥かに重要な役割を担っていることがあるのです。軍師適性が高い武将を予め軍師に任命しておき、軍団には参軍を欠かさないようにしましょう。

●待つ事を忘れるな！
動ける策がない、と判断した時は下手に動かない事です。眺めていれば、他国同士で消耗戦を行ったり、自分の領土で徴兵が行われている事に気付くでしょう。どんなに広大な領地を持っていても、何年も戦い続ければ、国力は疲弊します。隙をついて動くのが兵法の常道、動かざる事が最良ということもあるのです。もちろん、その時は待機中の軍団を訓練する事を忘れずに。

●状況行動は余裕を持って！
部隊が全滅すると、ほとんどの場合その部隊の武将は相手に囚われてしまいます。兵力の半数を失ったら戻るぐらいに指示しておくと安全かもしれません。

●敵の武将は逃がすな！
敵の武将を捕らえたら、必ず自分の配下にするよう心がけましょう。もし、その武将が配下にならないのであれば、例え有能な武将でも斬首してしまいましょう。有能な武将ほど主君に忠誠心のあるもの、その政府を滅亡させられる自信があればともかく、その政府と互角に戦っているような展開であれば、その武将を逃がすことは大きな敵を復活させることになるのです。
また、その政府を滅亡させたとしても、その武将は滅ぼした政府を怨んでいます。怨んでいる政府に仕えてくることは無いと考えて下さい。もし、仕えてくるようなら内部を撹乱する目的かも…。
どうしてもその武将が欲しいというならば、障害になることを覚悟して、何度も繰り返し相手を捕まえ、説得するしかありません。



●領土は惜しむな！
優れた武将には、惜しみなく城を与えましょう。優遇するならば、決して裏切ることはないでしょう。

●任官に悩むな！
人物情報で武力に優れた武将を確認したら、その武将は軍部のいずれかの役職につけてやれば大丈夫です。
どこに誰を任命するのか悩む事も重要ではありますが、適性にあった府に所属させればそれで十分です。その府の中のどの役職にすべきかはあまり悩むべきではありません。

●スピードには気をつけろ！
単なる機能の一部ではありますが、リアルタイム制のこのゲームにとって時間の流れる速さは大変に重要な事です。判断に困ったらゲームスピードを最も遅くするか、何かウィンドウを出して、ゲームを止めてしまいましょう。ゲームスピードを最速にして慌てて行動する必要などありません。

まだまだ攻略の為のポイントはありますが、上記の戦術だけでも十分に戦えます。100%の攻略方法をお教えしては、ゲームとして面白くなくなってしまいますので、あとはご自身でお考え下さい。

■キーワード

考え通りに進まない。そう思われる方は、以下をご覧になって下さい。今やりたいと思っている事は、どうやったら実現できるのか、キーワードを記述しますので考えてみて下さい。

●兵士を増やすには
1）人口
2）治安
3）内政府
4）信用

●強い軍団を作るには
1）兵士
2）参軍
3）統率者
4）強い武将
5）兵士訓練
6）装備
7）疲労

●武将達の気持ちを掴むには
1）不満
2）領土
3）適材適所
4）調査

●戦争に勝つには
1）武将の武力
2）参軍
3）統率力
4）装備
5）兵力
6）的確な命令

●強敵に身を守るには
1）信用
2）兵力
3）同盟政府

●人口を増やすには
1）治安
2）内政府
3）許容
4）中国総人口
5）信用

●武将を増やすには
1）登用
2）捕縛
3）治安
4）信用

●治安を上げるには
1）内政府
2）城塞都市守将
3）公共物
4）人口過多
5）信用

●城を守るには
1）守将
2）丞相
3）城兵
4）装備
5）城塞都市の形

■Q＆A

ゲーム中、その内容に関して分からないことがあるかと思います。その時は、このQ＆Aをご覧になってみて下さい。いくつかの疑問は解決することと存じます。

Q：何をしたらいいのかわからない。
A：「最初にプレイされる方へ」や「ヒント」をご覧になって下さい。
何をしたらいいのか見えてくるかと思います。

Q：戦争中、本陣や部隊をクリックしても反応がないのだけれど？
A：本陣や部隊が山の上や城壁の上にいるのではありませんか？
その時は、実際に見えている場所の下の方をクリックしてみて下さい。

Q：戦闘中、部隊が動かなくなってきてしまった
A：戦い続けると部隊は疲労します。疲れ切った部隊は、動くこともままなりません。
疲労がたまってきたな、と思ったら早めに早馬を送って帰陣させましょう。

Q：人口は増えないの？
A：人口は自然に増えていきます。その城の治安がよく、君主も人望ある行動をとってきたというような場合には、少し増え方がはやくなります。
逆に治安も悪い、君主の行動も理にかなわないという場合には、ほとんど人口は増えないかもしれません。

Q：治安をあげるには？
A：治安もまた自然に上昇していきます。戦争のない平和な状況で、政府の内政人材も十分に整っていれば、治安の上昇は大きくなります。逆に戦争の舞台となったり、内政的にも不十分であれば、上がるどころか下がってしまうでしょう。

Q：兵士を増やしたい
A：兵士は各季節に１度徴兵されます。兵士が増えるのはこの限りではありませんが、兵力のほとんどは、この時に徴集されるだけと言っていいでしょう。徴兵は人口と治安が大きく関わってきますので、なるべく人口の多い城を配下におき、治安が安定するような行動をとると良いでしょう。
他の城に兵力が余っていれば、**［軍事］**の**［兵士移動］**で首都に移動させてしまうのも一つの方法です。

Q：武将が解任できないけれど
A：全ての武将は、時間の流れにそって動いています。城将も首都から任務につくべき城に移動しています。軍団を除く武将は、移動中は命令を下せなくなっておりますので、城将も任務につくべき城についてから、解任できるようになります。



Q：武将を探すことはできないの？
A：武将は［**参謀府**］の武将達が探してくれています。
　　但し、見つけても人徳がないと自分の所には来てくれないかもしれませんが。

Q：弱い武将は使い道がないのでは？
A：そんなことはありません。［**参謀府**］の［**人物情報**］で見られる能力は、その人物の生まれ持っての才能です。武将達は経験することで才能をカバーすることができるのです。例え、諸葛亮といえども、初戦で司馬懿と戦うことになっていたら、まったく歯がたたなかったのではないでしょうか。
　　目に見ることはできませんが、戦いでも外交でも内政でも、続けさせていれば経験能力は上がっていきます。

Q：こっちは大軍、相手は無勢、どうして負ける？
A：兵力だけが全てを決める要因ではありません。武将達の武力はもちろんの事、参軍の兵法力、都督の統率力、武器の質、兵士の疲労度などが大きく関わっているのです。また、毎日戦局は変わります。今日は自分が有利でも、翌日は敵側に有利な情報が入ることもあるのです。

Q：同盟の破棄はできないの？
A：同盟は相手の城を攻撃することで破棄されます。
　　他の時代はともかくとして三國志の時代に、戦書をもって同盟の破棄を通告したなどという例はありません。
　　尚、同盟城の攻撃は、一時行動あるいは、基本行動で同盟相手の城を駐屯地にして、「攻略」の命令を発行する形態でしかできませんので、注意して下さい。

Q：スピードが遅いのだけれど
A：ゲームスピードは機種に依存する部分が大きく、簡単に速くすることはできませんが、アニメーションをOFFにしたり、スピードを最速に設定することで少し速くすることはできます。

Q：早馬はどこにいる？
A：早馬は、［**宮中**］か［**軍部**］の近くにいます。よく見ると馬が10頭いませんか？
　　気をつけて見て下さい。

Q：軍団はどこに？
A：軍団も早馬同様、［**宮中**］か［**軍部**］主に、軍部の近くに形成されます。
　　鎧を来て旗をもっている人物がいませんか？それが軍団です。
　　２つの軍団がいる場合には、近くに二人目がいるはずです。



Q：任官が出来ない
A：任官を行なう為には、武将が必要です。まず配下に武将がいるかどうか確かめて下さい。武将がいるのに任官できないということは、その武将がすでに何らかの役職についているということです。役職を変えようとする武将の所属する［府］で［任官］コマンドを実行し、一旦その武将の役職を解除して下さい。その上でならどこにでも任官することができます。

Q：城の名前がメッセージで出てきてもとっさにどこだかわからない
A：メッセージの出る時、消える時をよく見て下さい。城が攻略された時は、必ずその城から吹き出してウィンドウメッセージが表示されています。それに気付けばどこで事件が発生したか、よくわかります。

Q：リアルタイムが難しくて、プレイできない
A：リアルタイムだからといって、何も慌てることはありません。ゲームの進行スピードを遅くして、ゆっくり考えて下さって大丈夫です。
慌てて何かしようとしてもすぐに攻められて負ける。だからつまらない。
というのは間違いですよ。

Q：初心者モードと上級者モード、敵の強さは違うの？
A：初心者モードは、コンピューター側の考えや行動が見えるモードです。ですから強さ自身は変わりませんが、こういったリアルタイムゲームの場合、相手の行動が見えるということは先手が打てるということになり、その分簡単になっていると言えるでしょう。

Q：家が激しく増減するけれど、人口はほとんど変わっていない
A：家には人口の許容があり、大きい家ほど、集合住宅的な意味があります。
城にはそれぞれ許容の人口量がありますから、出来るだけ居住地区を空けようとします。しかし、大量の居住区が空白になれば、その地区に住居をかまえて集合住宅から抜けようとする人々も出てきます。
城の中では、そのような住宅の変更が発生しているので、居住地区の立地物が激しく動いているわけです。
逆の意味で考えれば、居住地区の変動が起きなくなってくれば、人口密度が高まり住民達には息苦しい環境になっている、ということです。

Q：戦闘が終わったら、減ったはずの兵力が回復。どうして？
A：戦闘が行われ、兵士が減少しても、その兵士たち全てが死んでしまう訳ではありません。このゲームでは、兵士の負傷という概念があり、負傷した兵士たちは、戦闘が終了すると、元の軍団に復帰してきているのです。
また、敗北した側の兵士は少なからず、勝利側に寝返るのがこの時代の常です。
そういった理由から、勝った側の兵力はそれほど、被害を受けないこともあるのです。残念ながら負けた側の負傷兵達は、敗戦の恐怖から逃げ出してしまいますが。

Q：「不穏な動き」を指摘された武将がいても、何も起きない。どうして？
A：例えば、謀反の志を持った武将がいたとしても、成立する自信がなければ、行動することはないでしょう。
そういった行動をしようとする武将は、仲間を増やすなり、兵権を握るなり、成功する自信がついてから行動します。
もし、「不穏な動き」を指摘された武将が、すぐに逃亡するのなら、むしろ感謝しなければなりません。何故なら、時間が経てば経つほど、その武将の謀反計画が進行していると考えられるからです。
不満分子を長期間放置しておくと、ある時、政府内の武将達が一斉に逃亡したり、いくつかの軍団がまとめて謀反独立したりすることもあるのです。
もちろん、「不穏な動き」そのものが間違った情報であることも考えられます。

Q：敵が城を攻めてきている途中、軍団を退却。すると、城兵がいるのに城が敵に捕られた。どうして？
A：軍団も城兵も、その城を守る為にそこで戦っているのです。
例え、城兵だけでも楽勝、と思われても、その軍団がまとめて退却してしまったら兵士の心情的にはどうでしょうか？　戦線を離れる軍団の兵士も味方を見捨てる気分でしょうし、残された城兵達も、大きな心理的ダメージを負うことでしょう。
逆に、戦況にはまったく変化がないであろう乏しい兵力の軍団でも、味方が来てくれたということになれば、心情的に嬉しくてたまらないでしょう。
三國志の物語をご存じの方でしたら、100万の曹操軍の前に、壊滅寸前という徐州へ五千の援軍を率いた劉備の到着に、徐州の兵士達は士気高揚した、というエピソードを思い出されるのではありませんか？

Q：援軍軍団には命令は出せないの？
A：「外に有りては、君命と言えども従わざること有り」という言葉があります。
この当時の兵権というのは、都督一人一人の権力であって、その主君であってもそれに介在することはできなかった様です。
便宜上、軍団への兵力配分と、君主以外の都督の戦闘指揮などは可能になっていますが、兵権の理由から、同時に複数の軍団の指揮はとれなくなっている訳です。

Q：外交の使者がしつこくくる
A：しつこく同じ要請がくるということは、それだけその件は重要視されているということです。何度も援軍を頼まれるということは、その戦いが相手にとってどれ程重要かということです。また、何度も降伏勧告がくるようであれば、それだけ無血勝利を目指している政府だということです。
もちろん、何度も断り続ければ、いずれは軍勢が押し寄せてくることになるでしょう。

Q：本陣を奪われると、勝手に退却していく。何故？
A：このゲームでは、本陣は食料貯蔵庫であり、退却の道筋です。戦場で食料がなくなっては戦えません。また、本陣が無くなっては食料が届くこともなくなるのです。
被害が大きくならない内に退却しようとするのは、当然の理由なのです。

Q：都督部隊が敗れると、みんな退却、何故？
A：都督部隊、つまり指揮官がいなくなった軍団ほどもろいものはありません。指揮系統が失われるのですから、一度後方に下がって新たな指揮官を選び出し、態勢を整えなければ戦い続けることなどできないでしょう。
もちろん、都督部隊が失われると、新たに命令を与えることはできません。
命令を与えようと、コマンドを発行しても、伝令の発進所である都督部隊（あるいは本陣）がなくなっていれば、早馬が動きませんから、命令が伝えられることはなく、命令変更は行えない訳です。

Q：状況行動通りに動かない、何故？
A：状況行動で設定されるのは、あくまで目安です。最後の決定は、各部隊毎の現場指揮官である武将の判断で、行われる訳です。ですから、若干の誤差は覚悟しなければなりません。
もちろん、その若干の部分で部隊が全滅してしまうことも有り得ます。

Q：兵士数が少なくても多くても、訓練効果が変わらない。どうして？
A：兵士数は、訓練の効果を決める理由にはなりません。例えば、一人の武将が一人の兵士に武術を教え込んでも、武術に優れるようになるにはそれなりの時間がかかります。多数の兵士を教授しても、それは同じことです。もちろん、マンツーマンに近い方が能率はいいでしょうが、軍団兵士の訓練には団体行動としての訓練もありますから、それほど効果はありません。

Q：ルート指定では、二度同じ城を選択することができない。
A：ルートの選択は、あくまで目標地へのルートを指定することであって、その軍団の行動的な移動経路をセットするものではありません。
よって、同じ城を二度通過するという理屈は、本来のルート指定の概念からはずれていますので、選択できないのです。

Q：都督部隊が伏兵しない
A：都督の部隊は、指揮所であり、命令発進所です。その指揮所の存在位置がわからなくなってしまっては、配下の武将達が混乱します。よって、都督部隊は伏兵することはありません。

Q：早馬ではルート指定できない。何故？
A：早馬は命令進行中の軍団に対して、発せられるものです。
つまり、早馬を出す時と、早馬が到着した時の、軍団の所在地が同じとは限りません。その城を防衛している軍団であっても、迎撃に出かけることはあるのです。
よって、早馬で伝令を送る場合には、移動経路に関しては、各軍団の都督の判断に委ねられるということです。

Q：全然遠い所を目標にした軍団が存在するけれど
A：軍の行動は局部に限らないことがあります。例えば、三國時代の後年あたる諸葛亮の北伐は、長安を落とすことが目的であると出師の表にうたわれています。しかし実際には、長安には遥か届かない地で戦闘が行われていました。つまり、目標が遠いということは、その地点に至るまでの局部的な戦いも含めた上での、大局的な目標を持った軍団達ということです。

Q：本陣に帰還させた部隊の疲労度が思ったほど回復しない。何故？
A：部隊が本陣に戻ったといっても、戦闘からまったくはずれたわけではありません。
「本陣内での防衛」という戦闘形態をとっているのですから、その軍団本隊そのものの疲労度までしか回復できないのです。

Q：敵の首都が強い様だけど、何故？
A：当然、各政府にとって最も重要な城塞都市は、それぞれの本拠地である首都です。
このゲームでは、重要な城ほど、兵士達の戦意が高まるようになっておりますから首都での決戦は、防衛側はびっくりする程、強いかもしれません。火事場の馬鹿力という所でしょうか。

Q：治安も最高、内政も充実。でも人口が増えないのは何故？
A：それぞれの城には許容の人口があります。許容に近付けば近付くほど、人口が増えるスピードは遅くなっていきます。
また、中国全土にいる人民の総人口はその年代に応じて決まっていますから、人口が無限に増え続けるということはありません。

Q：突然兵士が増えなくなった。何故？
A：兵士が増えなくなった場合には、いくつか原因が考えられます。
一つは内政がしっかりしていないことです。
兵士を管理しているのは内政の主に戸籍関連の部署ですから、その方面の人材が不足していると、円滑に兵士が集まらなくなります。
もう一つは、人口との兼ね合いです。
それぞれの城兵は、それぞれの城の人民が養っていますので、人民が養える以上の兵士達を城に配備することはできません。無理に配備しても、兵士達を維持していく給金も食べ物も足りない、ということになりますから、それらの兵士も逃げていってしまうでしょう。

Q：登用がうまくいかない
A：登用が成功する為には、いくつかの条件があります。
まず、登用しようとした人物が、使者が着くまでその場所にいることです。
浪人武将は常に動いていますから、使者がついた時には、もうその地にいなかったということもあり得ます。
また、当然その武将を説得させられるだけの使者の弁舌、使者自身の魅力が必要になります。更に、その政府が信義をどうとらえている政府なのか、君主はどのような人物なのか、配下はまとまっているのか、国内は安定しているのかなどの状況から浪人武将は仕えるべきかどうか、考えることでしょう。
ただ、全てが整っていれば良いという訳でも無く、その政府があまりにも人員的に整い過ぎていると、自分の力が発揮できないと判断して、断ってくるという逆転の考え方の武将もいるかもしれません。

Q：城壁を作ると「指定が違います」と出る。ちゃんとやっているはずだけれど？
A：城壁を作る時には、いくつかの制限があります。
第一に城壁が二重にならないことです。城壁同士がくっついてしまうと、その間は通れなくなってしまいますので、そのような形に作成することはできません。
第二に、終点がしっかりと城壁に繋がっていることです。
微妙なクリックタッチで、城壁と繋がらない部分をクリックしてしまい、指定できないということがありますので、終点の指定には細心の注意をはらって下さい。

Q：任官する官位が多くて、配置に悩む
A：任官時には、「説明」というボタンが出てきます。この部分をクリックすると、その武将の役割的なものが表示されますので、それを参考に考えてみて下さい。
それぞれの「府」の名称と武将の能力の名称から考えれば、どの能力が高い武将をどの府に配置すれば良いかはお分かり頂けるはずです。
一般的に、系図の上の方ほど重い役職となりますから、より能力の高い武将を高官につければほぼ間違いないでしょう。
最も、軍団作成時の「参軍」になれる武将は限られていますので、その部分には注意が必要になります。

Q：参謀府の調査系のコマンドを実行、でもその都度見られる情報が変わるのは何故？
A：武将にはそれぞれ能力があります。よって、調査が得意な武将、不得意な武将が入り交じっています。
不得意な武将が調査しても、十分な調査結果が得られなかったり、あるいは偽の情報を拾ってくることもあるのです。
調査をするならば、それに適した人材に調査を行わせる、すなわち、参謀府に配置する、ということが肝要です。

Q：セーブの方法がわかりません
A：申し訳ございませんが、このゲームでは、基本的に「セーブ」という理念はありません。リアルタイムシミュレーションの考え方を重視しておりますので、一度開始されたゲームを過去に戻ってプレイする、ということができないようになっています。「終了」を押すことで、現在の状態を記録し、終了することはできます。
しかし、そこから「再開」してゲームを開始しても、その時間の経過が常に記録されていきますから、「ある特定の時間の状況」を「永遠に」記録しておくことはできません。

Q：君主しかいない時は、何もできない…？
A：もちろん人員は多いほど良い訳ですが、一人なら一人なりのやり方というものがあります。武に自信があれば一人で軍を率いて、勢力を広げることも考えられますし、登用コマンドで、浪人武将を配下に加えることも考えられます。他の城を説得して支配下に加えることも良いでしょう。勢力が広がっていけば、自然と配下にも武将が現れ、不足していた人材も満たされてくることでしょう。

Q：戦闘時、都督の所在が分からなくなり、うまく命令が出せなくなってしまった
A：都督の部隊は、他の部隊とは違い、「旗」を持った兵士たちを従えています。それに注意すれば、お分かり頂けると思います。また、自軍情報のアイコンをクリックした時に表示される部隊情報では、それぞれの武将の行をクリックすることで、画面をその部隊を中心とした画面に切り替えることができますので、「都督」の行をクリックして都督の所在に移動させることで、部隊を発見できます。

Q：軍団を作りたいのですが、「都督」に「君主」以外の武将が出てきません
A：「都督」の身分につけるのは、軍部の限られた官職と丞相、君主のいずれかです。都督に命令したいという武将がいれば、それらの役職につけてやらなければなりません。
また、全てのコマンドや軍団身分は、それぞれの官職に応じた武将からしか任命することができませんので、予めそれぞれの部署につけてやりましょう。

Q：ワークボックスのデータが消えた？
A：ワークボックス制では、ゲームの進行が君主の人生の流れを表現しています。ですから、その君主の人生が終了すると、ワークボックスのデータは消えてしまいます。人生が終了する場合とは、「君主が死亡して、政府が滅びた」「君主が中国を統一して新国家を作った」の二点です。

Q：ワークボックスからゲームをロードしたが、ゲームが正常ではない
A：ゲームを正常に終了しなかった場合は、ワークボックスのデータは破壊され、正常に動作しなくなります。ゲームを終了するときは、必ず正規の手順に従うようにして下さい。



■ユーザーサポート

必ず、商品同封のユーザーサポート登録ハガキに必要事項をご記入の上、弊社ユーザーサポート係までご返送下さい。誠に勝手ながら、本製品のサポートは、ユーザーサポート登録ハガキをご返送頂いたお客様に限らせて頂きます。

●プログラムが正常に作動しない／操作がわからない
正常に作動しない場合は、もう一度、説明書をよく読んで下さい。
それでもなお、おわかりにならない場合は、ユーザーサポートまでお電話でご相談下さい。(コレクトコールはお断りさせて頂きます)
尚、下記につきまして、あらかじめご確認をお願いいたします。

1. 商品名
2. ご使用のコンピュータの機種
3. システム環境（メモリ容量など）
4. 不良状況

※ゲームの攻略方などについては、お応えできません。

●ディスクが壊れた？
ゲームのディスクを破損された場合、または破損と思われる場合は、製品パッケージ一式をユーザーサポートまでお送り下さい。その際、次の項目を明記したものをご同封下さい。

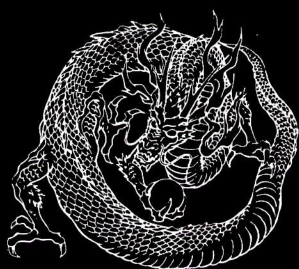
1. お名前、ご住所、電話番号
2. 商品名
3. ご使用のコンピュータ機種
4. システム環境（メモリ容量など）
5. ご購入店名、ご購入日
6. 破損の状況をなるべく詳しく

お客様の操作ミスによって生じたと主よれる場合は、手数料1500円で新品と交換させていただきます。

〒169 東京都新宿区高田馬場1-29-7-404
龍［RON］　ユーザーサポート係

ユーザーサポート　受付電話　Tel 03-5272-1770
受付時間　14:00～17:00（祝祭日を除く　月曜～金曜）

この取扱説明書は、乱丁、落丁を除き再発行はいたしません。



発売:龍[RON]
東京都新宿区高田馬場1-29-7-404

販売:イマジニア株式会社
東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル